LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

27
ANNO 3
GIUGNO
1996
L.6.500
FRS 9.75
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABB POST COMMA 26 ART.2, LEGGE 549/95 MILANO

FADE TO BLACK

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!

SPECIALE E^3

TUTTE LE NOVITA' IN ARRIVO NEI PROSSIMI MESI

Console Point

VIDEO GAME - CONSOLE - COMPUTER
via v. Goberti, 16
Tel. e Fax 0572/770394
51016 Montecatini Terme PISTOIA

PLAYSTATION
L. 469.000

IMPORTAZIONE DIRETTA
U.S.A. & GIAPPONE

SATURN + 2 GIOCHI
A SCELTA
L. 599.000

NOLEGGIO VIDEOGAMES!!!
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
Tel. e Fax 0572/770394 - 51016 Montecatini Terme PISTOIA

PLAY STATION

QUEEN computer MAGAZINE

la nuova rivista sul videogioco per gli Amici del CLUB!

con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile insieme alla Fidelity Card con la quale risparmiare il 10% sui futuri acquisti...

QUEEN computer MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

di LARGO TURATI, 49 - TORINO

telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORDINARE è FACILE

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)

FAX 011-31.99.158

POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino

INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN

QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-319915

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

N° 27 - Giugno 1996

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti, Fabio "Shogun" Ravetto
Hanno collaborato: Fabio "Bio" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Megane" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Massimo "Piesseics" Ferrari, Antonio "Log" Loglisci, Marco "End" Ravetto.
Grafica, impaginazione elettronica e copertina: Simone Crosignani

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Pubblicità: Paolo Pedroni
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Produzione: Daniele Fumagalli
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Sede Legale: Via Gounod 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa: Via XXV Aprile 37 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/665281 - Fax 02/66528222

Prezzo della rivista: L. 6.500
Arretrato: L. 13.000

Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia

Distribuzione: So.di.p - Via Bettola 18 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale, comma 26 Art.2, legge 549/95 - Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Super Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 949 del 14/1/94
Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Playstation Plus - Emap Images UK
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Super Console è una rivista indipendente non connessa a Sony.

IVA assolta dall'editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/72 e successive modificazioni e integrazioni.

Super Console © 1996 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzione o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicati sono riservati.

Manoscritti, disegni e fotocopie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Bresso (MI) 1996

SOMMARIO

ONE TO ONE

SEAN BRENNAN: 44
La Virgin ha recentemente annunciato di avere in preparazione 21 giochi per Playstation, compresi giochi realizzati in collaborazione con Capcom e Lucasarts. Per sapere tutto sulla casa che rischia di monopolizzare il mercato nei prossimi anni, la persona giusta è senza dubbio Sean Brennan. Come sarebbe a dire "E chi è?"? Andate a pagina 44 e scopritelo da soli...

PREVIEW

CRASH BANDICOOT: 22
Finalmente la Sony ha sfoggiato una mascotte degna di tale nome. Se volete sapere tutto sul platform più radicale degli ultimi anni fiottatevi a pagina ventidue. E di corsa!

FINAL FANTASY VII: 24
I giochi di ruolo massicci per Playstation si contano sulle dita di una mano monca, ma ora, grazie alla Squaresoft, gli avventurieri di tutto il mondo hanno trovato pane per i loro denti!

MOTO X: 24
Il motocross è una disciplina alquanto pericolosa, ma adesso avete la possibilità di lanciarvi su dossi e salti vari standovene comodamente seduti in poltrona. E senza sporcarvi di fango!

BURNING ROAD: 40
Qui in redazione c'è chi ha scommesso che sarà persino meglio di *Ridge Racer Revolution* e *WipEout*. Forse un'affermazione del genere è un tantino azzardata, ma il titolo Funsoft va comunque tenuto d'occhio...

REVIEW

OLYMPIC SOCCER: 36
Il calcio è sempre il calcio: quando ci sono di mezzo le Olimpiadi poi...

JUMPING FLASH 2: 56
Un seguito ipermassivo o una mezza delusione?

ROCKMAN X: 60
Megaman sbarca finalmente su Playstation! Ehm... Finalmente?

ACTUA GOLF: 62
Anche se fa caldo un golf realizzato bene fa sempre piacere...

IREM ARCADE CLASSICS: 64
Nostalgia - Parte 1: come non commuoversi davanti a *Zippy Race*?

WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS: 66
Nostalgia - Parte 2: come non commuoversi davanti a *Defender*?

POWERPLAY HOCKEY: 68
La Stanley Cup è più che mai d'attualità, quindi infilatevi i pattini e occhio alle cariche!

RETURN FIRE: 70
Direttamente dal 3DO un titolo esplosivo con una colonna sonora d'antologia.

NBA LIVE '96: 72
Un gioco che farebbe la felicità di Dennis Rodman (e del suo parrucchiere)...

PSYCHIC DETECTIVE: 76
Per tutti gli emuli di Tom Ponzi con la mania del paranormale.

PO'ED: 78
Ancora una conversione da 3DO: ma che razza di titolo è *Po'ed*?

DEAD HEAT ROAD: 80
Beh, non sarà *Ridge*, ma un gioco di guida al mese ci vuole...

RISE 2 - RESURRECTION: 82
Il suo predecessore era una vera sola: sarà di buon auspicio il nome *Resurrection*?

GRADIUS DELUXE PACK: 84
E vai di remake! In questo caso addirittura doppio (il pacco)...

DOUBLE DRAGON: 85
Ma è proprio quel *Double Dragon*? No, però c'è sempre da menar le mani, quindi...

GALAXIAN 3: 86
Ma si dice "three" o "cube"? Boh, l'importante è giocarci...

EDITORIALE

ONE NATION, ONE PLAYSTATION

*"È la prima volta nella storia del divertimento elettronico che un prodotto di questo tipo ottiene un successo così immediato e vasto in tutta Europa. **SONY** PlayStation è chiaramente il prodotto giusto, al prezzo giusto e al momento giusto"*

(Chris Deering, presidente di **SONY** Computer Entertainment of Europe)

Cari lettori,

siamo orgogliosi di presentarvi **SUPER PLAYSTATION CONSOLE**, **la prima rivista italiana dedicata esclusivamente a Sony PlayStation**.

Cosa distingue **Super PlayStation Console** dalle altre pubblicazioni?

1. Monotematicità

Il mercato videoludico attuale odierno è saturo di piattaforme ludiche. Le normali riviste generaliste sono costrette a operare delle selezioni sul materiale da pubblicare, rinunciando, di fatto, a una trattazione completa ed esaustiva di un unico sistema. **Super PlayStation Console** non è una rivista generalista. **Super PlayStation Console è una rivista monotematica**. Il nostro obiettivo prioritario è fornire un'informazione aggiornata, completa e imparziale sulla produzione videoludica per PlayStation. E abbiamo un grande vantaggio sui nostri concorrenti: non siamo costretti ad accettare alcun compromesso in termini di spazio da dividere tra una marea di piattaforme. **Super PlayStation Console** non è un inserto. **Super PlayStation Console** è LA guida indispensabile al divertimento elettronico targato **Sony**.

2. Indipendenza

Super PlayStation Console è una testata indipendente. Non accettiamo imposizioni da nessuno. Se un gioco fa pietà, ve lo diciamo chiaramente. I videogames non costano poco. Anzi, secondo noi hanno un prezzo elevato. Per questo intendiamo valutarli con la massima attenzione. Possiamo fare a meno dell'hype, dell'enfasi immotivata, dell'isteria. Noi siamo esigenti. Non ci accontentiamo di qualche schermata in *full motion video*. La grafica di per sé non legittima punteggi a tre cifre. Qui in redazione crediamo che **un gioco è bello solo quando diverte veramente**. Prima di "fare la spesa", consultate **Super PlayStation Console**. Vi accorgerete della differenza.

3. Qualità

Cercavamo il massimo per i nostri lettori. Lo abbiamo trovato in PlayStation Plus, che, a nostro modesto parere, rappresenta il meglio della produzione specializzata anglosassone. Edita da EMAP, la leggendaria casa editrice di *Mean Machines* e *Nintendo Magazines System*, rispettivamente le testate Sega e Nintendo più vendute nel Regno Unito, *PlayStation Plus* è una impareggiabile fonte di informazioni, anteprime ed interviste che pubblicheremo in **esclusiva** per l'Italia. Ma **Super PlayStation Console** non è una semplice traduzione di *PlayStation Plus*. Al contrario, è una testata in gran parte autoctona, che copre il mercato videoludico mondiale con professionalità e tempismo. Se volete un'informazione seria, competente, affidabile, **Super PlayStation Console** è quello che fa per voi.

4. Competenza

Il team dietro a **Super PlayStation Console** ha accumulato anni di esperienza sul campo. Non siamo un gruppo di recensori alle prime armi. La maggior parte di noi ha lavorato su altre testate prima di tentare questa nuova avventura editoriale. La passione per i videogiochi ci ha sempre spinto a migliorarci per offrire ai lettori un prodotto sempre più valido. Ma **nessuno è perfetto**. Per questo chiediamo la vostra collaborazione. Leggete questo numero. Poi comunicateci le vostre impressioni. Diteci cosa vi piace di **Super PlayStation Console**, cosa vi piace di meno, cosa invece proprio non vi va giù. Scriveteci, faxateci, mandateci un e-mail. Faremo il possibile per venire incontro alle vostre esigenze e valuteremo attentamente i vostri suggerimenti.

Seguiteci.

Vi stupiremo.

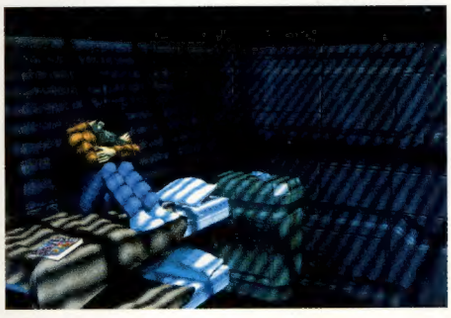
LA REDAZIONE

SUPER PLAYSTATION CONSOLE

La rivista giusta, al momento giusto e al prezzo giusto.

COVER STORY

FADE TO BLACK: 48
Il gigante dei videogiochi Electronic Arts spera di ripetere l'enorme successo ottenuto su PC dal classico della Delphine *Fade to Black*, destinato a uscire su Playstation nei prossimi mesi.Conrad Hart, eroe del super-platform a 16-bit *Flashback*, è protagonista di uno dei titoli più importanti degli ultimi mesi. Beccatevi quest'anteprima esclusiva per saperne di più...



RUBRICHE

PLAYGROUND: 6
L'originalità è morta? Un tema che ricorre ormai spessisimo nelle pagine della *Supposta*, anzi da questo mese di Playground, la rubrica preferita di chi dorme con il poster di *White Men Can't Jump* sotto il letto e con la colonna sonoradi *Above the Rim* perennemente nel walkman.

FAQ: 12
Ovvero Frequently Asked Questions. Le domande più frequenti che i lettori di **Super** rivolgono all'immarcescibile MBF raccolte in un unico concentrato di saggezza. E tutto compreso nel prezzo!

PLAY WORLD: 14
Il mondo è un giocattolo. Sì, vabbé, lo sappiamo che è un'idiozia, ma la rubrica in questione rulla comunque: questo mese tutte le novità dall'*Electronic Entertainment Expo* di Los Angeles dai nostri inviati (beati loro che se ne sono andati in California...).

PRIMO PIEDE: 87
Cambia tutto, ma *Primo Piede* rimane stoicamente al suo posto. Inutile aggiungere che questo mese trovate solo annunci Playstation...

SUPERTRIX: 88
Trucchi a profusione per tutti i gusti. In più un super-speciale sul beat 'em up più radicale di tutti i tempi, *Tekken 2*, e per chi non ama i picchiaduro anche una guida iper-esaustiva su *Actua Soccer*!

SPECIALE

MOMENTI DI GLORIA: 28
Le Olimpiadi sono ormai alle porte e per capire qualcosa nella miriade di giochi basati sull'evento che usciranno in questo periodo non avete altro da fare che sciropparvi questo super-speciale di sei pagine!

PLAYGROUND

PRESS START TO PLAY

"Don't you know, you might find a better place to play..."

(Oasis)

Si ricomincia, raga.

In principio era l'Apposta. Poi venne la Supposta. Adesso comincia l'era Playground. *One on One*, come ai tempi del Commodore 64. Shorts e maglietta. *No fear*. Un ginocchio sbucciato non è la fine del mondo. Fatevi sotto. Funziona così: voi scrivete, io rispondo. Io scrivo, voi replicate. Sta a voi scegliere la modalità di gioco: *Head-to-Head* oppure *Team*. Partita o tiri. A ventuno. Quello che vi pare.
Il pallone, però, lo portate voi.

Ah, chi sono?
Scusatemi, dimentico sempre le presentazioni. Mi chiamo Matteo Bittanti. MBF per gli amici. Forse qualcuno di voi mi conosce già. È dai tempi di *ZZAP!* che infesto le redazioni delle riviste di videogames. Ma potreste anche non conoscermi. Non fa nessuna differenza. Vi basti sapere che un tempo ero come voi. Un anonimo lettore, forse un po' esaltato, desideroso di dire la sua. Sono sempre quello di una volta, anche se ormai sono passato dall'altra parte della barricata. Ma la voglia di interagire, di conoscere gente in gamba e di scambiare opinioni sul nostro passatempo preferito c'è sempre. Fatevi sentire: un doppio con gli amici non si nega mai...

MBF

Best viewed with Mattscape 2.0

SULLA ORIGINALITA'

Inarrivabile MBF,
ho notato che da un po' di tempo a questa parte, il dibattito sull'originalità e creatività nei videogames ha assunto un ruolo di primo piano sulle mitiche pagine della **Supposta**. La cosa mi fa particolarmente piacere, perché ritengo che questo sia un argomento fondamentale per la comprensione del mondo videoludico e della sua evoluzione. Al tempo stesso, però, si tratta di un argomento complesso e difficile da affrontare in modo esaustivo. Io vorrei, in questa sede, esprimere delle opinioni di natura del tutto personale tanto sull'originalità in generale quanto sul ruolo che essa rivestirà nel futuro prossimo dei videogames.IChe il mercato sia abbondantemente saturo è cosa incontestabile, così come è appurato che ormai ogni genere videoludico è stato sfruttato fino all'osso. In un contesto simile aspettarsi la creazione di nuovi *concept* è quanto meno ottimistico. Non penso che in futuro vedremo molti titoli radicalmente innovativi, sia perché la fantasia di certi programmatori è tutt'altro che illimitata, sia perché la tendenza a clonare (leggi: copiare) il lavoro altrui è, purtroppo, assai diffusa. Questo non vuol dire, però, che l'originalità sia un bene ormai irrimediabilmente perduto. Bisognerebbe anzitutto precisare quale significato si debba attribuire al termine "originale" in ambito videoludico. Perché un gioco possa essere definito tale non è necessario, secondo me, che si ponga come radicalmente nuovo in ogni suo aspetto, piuttosto esso deve avere una identità propria, elementi che lo distinguano - e nettamente - dagli altri giochi dello stesso genere, sottraendolo alla palude della mediocrità.
Giova poi ricordare che il fattore originalità in un videogioco è del tutto relativo: esso va infatti rapportato ai canoni del genere cui il gioco appartiene e non giudicato in assoluto, né il grado di innovazione di un videogame può essere rettamente valutato se non ne confronto con gli altri titoli della stessa categoria. Mi rendo conto che in questo momento sto scoprendo l'acqua calda (o, se preferite, sto sfondando una porta aperta), ma ritenevo doveroso fare queste precisazioni, perché mi è sembrato che in alcune lettere apparse ultimamente il concetto stesso di originalità fosse stato travisato.
Conclusa la prima parte del discorso, vorrei introdurre un'altra questione. Mi sono accorto che nel mondo videoludico esistono ancora dei filoni tutto sommato sottosfruttati (tanto per fare un esempio a titolo indicativo, l'ambientazione western è stata utilizzata in un numero abbastanza esiguo di giochi, e non è la sola), per cui non dovrebbe essere impossibile realizzare videogames almeno relativamente originali. Dopotutto, i creativi stanno nei team di programmatori proprio per questo, o sbaglio?
Non è ammissibile l'insistenza con cui certe software houses continuano a propinarci giochi

dannatamente standardizzati, perché questo denota uno scarso impegno, soprattutto a livello di fantasia da parte dei programmatori.
Cosa altrettanto negativa è che alcuni sembrano giustificare questo stato di cose con affermazioni del tipo "*Il mercato è saturo, i generi videoludici anche, quindi lasciamo stare l'originalità che è meglio.*" A mio parere non si può rinunciare a priori a un fattore così importante nella creazione di un videogame. Oltretutto io credo che i programmatori di più alto livello dovrebbero comunque essere in grado di inserire elementi nuovi in ogni loro prodotto. Il grande Miyamoto, ad esempio, è riuscito con **Yoshi's Island** a creare un gioco ricchissimo di trovate originali, nonostante la saga di **Super Mario** fosse già più che abbondantemente sfruttata. Dopo i sette platform apparsi per NES, SNES e GameBoy, trovare qualcosa di nuovo poteva sembrare un'impresa disperata e io stesso, nell'appendere che il seguito del mitico **Super Mario World** era in fase di preparazione, ho molto dubitato sulle possibilità di realizzare un videogame abbastanza originale e diverso dai precedenti episodi, da risultare interessante. E invece il maestro (la definizione è tua, Matteo, e io concordo appieno) è riuscito a sorprendere ogni scettico, raggiungendo livelli di assoluta eccellenza. Direi che non poteva esserci dimostrazione migliore di come, nel mondo videoludico, originalità e creatività siano elementi irrinunciabili, fermo restando che il progresso tecnologico è anch'esso fondamentale.
Quello che molti sembrano aver dimenticato è che quei fattori che concorrono alla buona riuscita di un videogame (originalità, creatività, cura dell'aspetto tecnico) hanno tutti una loro importanza e solo dalla loro unione nascono quei giochi che, con un po' di enfasi, amiamo fregiare dell'altisonante appellativo di "capolavoro".
Resta però un dato di fatto: sempre più spesso alla spettacolarità audiovisiva viene sacrificato tutto il resto. Di fronte a una così pericolosa tendenza, non posso che ribadire i concetti espressi in precedenza, anche a costo di risultare ripetitivo: spero che non si arrivi mai a pensare che l'estro artistico, la fantasia siano in un videogame un mero sovrappiù, inutile zavorra. Soltanto se questi elementi sopravviveranno alle esasperazioni del progresso, i videogiochi potranno rimanere ciò che sono stati fino a ora nei loro esiti più sublimi: una forma d'arte, un concentrato di emozioni...
Un saluto da...

The Mad Scientist

Cos'hanno in comune i Red Hot Chili Peppers, il sociologo francese Edgar Morin e la reda di questa testata? Semplice: l'aeroplano. Tutti e tre i soggetti hanno paragonato la loro passione al mezzo di trasporto più radicale dopo il tram. L'ultimo pezzo della band losangelina - "*Music is my Aeroplane*" - è incentrato sull'analogia tra musica e gli uccelloni di metallo. Ma già cinquant'anni fa, Edgar Morin in "*Qu'est ce-que le Cinema?*" formulava il celebre parallelo tra cinematografo e aereo, due strumenti che ci consentono di volare (letteralmente il primo, metaforicamente l'altro), di conoscere nuove realtà, lontane dalla quotidianità, dall'ordinario. Seguendo l'esempio, non possiamo che definire il videogioco un vero e proprio Concorde, capace di trasportarci in mondi totalmente inediti, in universi regolati da leggi che si fanno beffe del determinismo newtoniano. I videogiochi ci catapultano in dimensioni alternative, scaturite dalla fantasia dei programmatori, ci portano in alto. Ora, cosa succede quando l'originalità del reale si prende la rivincita sull'immaginario?
È quello che si chiede Mad Scientist e ce lo chiediamo anche noi, di sponda.
Alcune considerazioni generali:
1) Si tende a sovrapporre due concetti - originalità e divertimento - che, in realtà, non sono strettamente connessi tra di loro. Molti invocano maggiore originalità nei giochi, ma credo che dietro a questa richiesta si celi un disperato bisogno di un sano e genuino divertimento. Molti nostalgici credono che la maggior parte dei videogiochi attuali non siano divertenti perché non sono originali, il che non è logicamente corretto, anzi è un paralogismo bello e buono. Anche un clone può essere divertentissimo quando migliora eventuali lacune dell'"originale". Un videogioco è tanto più riuscito quanto più coinvolge e, di riflesso, diverte.
2) **Donkey Kong Country 2** introduce pochissime novità rispetto al suo predecessore. Eppure è uno dei videogiochi per Super NES più divertenti degli ultimi tempi. Come già aveva sottolineato Luca Maggiolini tempo fa, è necessario distinguere tra innovazioni parziali e sostanziali all'interno dei vari giochi. Nei picchiaduro Capcom (anzi, nei picchiaduro in generale) le innovazioni finiscono sempre per essere accidentali, se non fittizie, e non modificano mai nettamente il gameplay. In molti titoli prodotti dalla premiata ditta Miyamoto, alcune innovazioni si rivelano invece determinanti ai fini della giocabilità (vedi la pratica di far sparare le uova a Yoshi in **Super Mario World 2**). Ancora una volta, Mario fa rima con immaginario.
3) Non ho ancora trovato un videogioco a 32-bit istericamente divertente quanto **Bubble Bobble** e i primi **Bomberman**. Consapevole che il divertimento è soggettivo, mi piacerebbe sapere se siete in grado di ricordare l'ultima volta che avete passato la notte intera a videogiocare. Non so voi, ma personalmente è da un sacco che non mi sorprendo ad affermare "*Mio Dio, il pomeriggio è volato e non ho ancora cominciato gli esercizi di trigonometria*". Che sia un problema legato alla trigonometria e non ai videogames?
4) Caro Mad Scientist, a mio parere confondi la nozione di "filone" con quella di "ambientazione". **Gunsmoke** della Capcom utilizzava l'ambientazione tipica degli spaghetti western alla Sergio Leone, ma in fondo non era che uno sparatutto a scorrimento verticale sul modello di **Ikari Warriors** o, più recentemente, **Mercs**.
Muovendosi all'interno di un genere, i programmatori possono applicare soluzioni di tipo narrativo, tecnico, grafico più o meno sfruttate. L'ideale sarebbe rinnovare i moduli espressivi in maniera efficace anziché piegarsi ad esigenze esclusivamente economiche (vedi l'invasione sul mercato dei cloni di **Doom**: nella maggior parte dei casi ci si ritrovava con prodotti mediocri e scarsamente originali gettati sugli scaffali per cavalcare l'onda dello shooter id). I generi si evolvono costantemente. L'evoluzione è scandita da pochi titoli che si introducono innovazioni sostanziali, mentre la maggior parte dei prodotti sono meri *shovelware*, o "giochi inutili" per usare una tua definizione (vedi **Supposta** #26). Ma è così in tutti i contesti culturali...
5) Viviamo nell'epoca dei remake e dei retrogames, vecchie glorie vendute a prezzo pieno. Quando non si sa più cosa inventare di nuovo, non resta che riciclare il vecchio. Si parla di serie, di cicli, ma in realtà si ha a che fare con evidenti ri-cicli. Un clone resta una rielaborazione critica di un prodotto di successo, ne è in qualche modo la sua incarnazione trash4. I retrogames non sono dei cloni: sono dei ritornanti sclaviani ("*Quando non ci sarà più posto all'inferno, i morti cammineranno sulla terra*" diceva il prete portoricano agli agenti speciali della polizia in *Zombi* di Romero). Le implicazioni sono numerose e lascio a voi il compito di giudicarle. Mi limito ad elencare qualche possibilità: *a)* le compilation di vecchie glorie soddisfano un disperato bisogno di giocabilità e sono indirizzate ai puristi che preferiscono l'essenza agli accidenti grafici ed estetici delle recenti produzioni, mere variazioni di pochi prodotti cardine; *b)* guardarsi dietro significa non dimenticare il proprio passato videoludico, significa offrire alle nuove generazioni la possibilità di confrontarsi con prodotti altrimenti irreperibili. Nessuna cultura può fare a meno del ricordo; *c)* riproporre le vecchie glorie così com'erano, è una manovra commercialmente sicura e tecnicamente semplicissima: battere il ferro finché è caldo è l'imperativo categorico dei produttori; *d)* persino la sigla di *Casa Mosca* - favoloso programma "sportivo" trasmesso da Telenova - cita il leggendario **Elevator Action** di Taito, il che la dice lunga sulla contaminazione tra diverse forme di comunicazione mediale...

L'ARMONIOSO CONNUBIO E L'INDUSTRIA CULTURALE

Nella produzione videoludica contemporanea, originalità, longevità e giocabilità sono aspetti che raramente riescono a convivere armoniosamente in un unico prodotto, anzi, sembra quasi che la presenza di uno implichi e giustifichi l'assenza degli altri.
Esistono, come tutti sapete, giochi dalla ineccepibile cosmesi, ma ingiocabili, oppure altri giocabili, ma poco longevi, ma mai, dico MAI, prodotti dove tali aspetti vadano felicemente a braccetto.
Questa è la situazione e chiunque voglia godere della "triplice unione" si vede paradossalmente costretto all'acquisto di almeno tre prodotti, ognuno specializzato in uno dei tre settore.
Attenzione, però, longevità-

originalità-giocabilità (o più semplicemente LOG) vanno intese nella loro accezione positiva (molto giocabile, molto longevo, molto originale) perché se così non fosse sarebbe facile smentirmi vista l'enorme quantità di prodotti dove tale connubio invece esiste, ma nella sua accezione più negativa (pessima giocabilità unita a mancanza di originalità unita a brevissima esperienza videoludica).
Programmatori incapaci? No, non sono (solo) ozio e incompetenza di questi ultimi ad impedire l'"armonioso connubio", bensì, mi duole dirlo, i soliti biechi interessi economici: *che senso ha vendere un gioco longevo ogni due mesi, quando il mercato è così disposto ad assorbire tra aberrazioni a settimana?* (mi si perdoni l'esagerazione, ma serve a dare l'idea).
Questa dichiarazione che non si trova scritta sulle riviste o sulle pagine di Internet o sui muri dei cessi, con un po' di fantasia (ed un tocco di magia) non è difficile immaginarla stampata sulle fronti (basse) di molti direttori di marketing di altrettante software house.
Un esempio illuminante: in un'intervista pubblicata sul numero 30 di **Edge** a Jan Joeckel e Peter Thierolf, fondatori di NEON, una casa di produzione tedesca creata nel 1994, Joeckel rilascia questa dichiarazione circa le prossime produzioni (intitolate provvisoriamente **Tunnel B1** e **Viper**) finanziate da Ocean: *"All'inizio avevamo in mente di realizzare un grande gioco in cui includere differenti sezioni dove fosse possibile pilotare un elicottero sia sorvolando una città sia attraverso una serie di tunnel sotterranei. Quando il progetto fu però mostrato ai produttori Ocean, questi decisero che c'era abbastanza materiale da ricavarne due differenti giochi (**Tunnel B1** e **Viper**, appunto, cloni rispettivamente di **Descent** e **WarHawk**). Nonostante sia motivata da interessi più economici che estetici, tale soluzione sembra essere eccellente"*. Firmato Jan Joeckel, una vittima (inconsapevole) del mercante Ocean.
La disinvoltura con cui tali logiche aberranti vengono palesate, non ne minimizza ahimé la gravità delle implicazioni, bensì conferma quanto sia ormai difficile recuperare una così venale mentalità che mai avrei pensato potesse invadere a tal punto il mercato, il NOSTRO mercato del divertimento elettronico, ormai capace solo di smaltire ottimi surrogati dei più potenti lassativi.
Uno sconcertatissimo...

Marcello Cangialosi

PS: Il mercato è ancora picchiadurocentrico: vedi **Fighting Vipers, Street Fighter 3, Tekken 2, Killer Instinct 2, Slam Dragon, Soul Edge, Killing Zone**...

Ricordo di aver letto su un vecchio numero di Rolling Stone un'intervista-vomito a Kurt Cobain, nella quale il defunto leader dei Nirvana lamentava la propria stupidità per aver raccolto in un unico album, *Nevermind*, troppi pezzi eccezionali. *"Avrei potuto realizzarne almeno tre sparpagliando singoli come Smell Like Teen Spirit, Come as You Are e In Bloom qua e là"*, dimostrando di aver capito - anche se in ritardo - le regole del gioco. I difensori della fantomatica purezza del divertimento elettronico sono destinati allo scacco in due mosse. Mi fanno un po' ridere quelli che si ergono a paladini di una non ben identificata genuinità videoludica contrapposta alle contraffazioni di un mercato neo-capitalista "bruto e cativo". La tendenza ad esaltare fantomatiche opere proletarie, indipendenti e per ciò necessariamente "alte" e a denigrare a priori mega-produzioni high budget, è dura a morire. La dicotomia, capirete, è di una povertà concettuale che risponde a volontà di semplificare situazioni e realtà che al contrario sfuggono. Sono fermamente convinto che il mercato sia capace di produrre anticorpi per evitare collassi e crisi, anche se è evidente che la componente mercantile dei videogiochi abbia quasi sempre la meglio sui contenuti artistici. Ma come le compagnie cinematografiche indipendenti sono integrate nel sistema delle majors, allo stesso modo c'è ancora spazio per l'originalità all'interno della produzione videoludica contemporanea. Un gioco fa schifo solo perché è targato Virgin? Che vaccata. E cos'è la Miramax di Harvey Weinstein se non LA major dei film indipendenti? Sono finiti da un pezzo gli anni in cui gli operatori si muovevano in un *competitive small business*: da almeno una decade i videogiochi sono diventati un business miliardario. I programmatori sono diventati merce di scambio fondamentale per le software house, che se li contendono a suon di paperdollari. Vittime inconsapevoli del sistema? Non scherziamo, per favore. I migliori coders europei finiscono per emigrare in America, nelle colossali corporation del divertimento elettronico che regalano Corvette a ogni successo. Andy Whittaker (**Alien vs Predator** per Jaguar) invece, preferisce le Ferrari ed è restato nel Vecchio Continente. Ma c'è anche chi, come il francese Francois Yves Bernard, ha mollato baracca e burattini per cercare fortuna in Giappone. È arrivato in alto, il buon Bernard, addirittura all'AM2 Sega (che ha recentemente droppato per Activision). E quando le multinazionali del divertimento elettronico non riescono a comprare il game designer, si limitano ad acquistare le loro produzioni. I giochi di Neon che hai citato, tra l'altro, saranno distribuiti negli States da Sony, che ne ha individuato le potenzialità commerciali.
Conserva lo sconcerto per un'altra occasione, caro Marcello...

ESAGERIAMO!

Quanto mi fa schifo la pubblicità.
O meglio, sono stomacato e impressionato dalla subliminalità spudorata e dalla falsità illogica della stragrande maggioranza degli spot: nella pubblicità di Saturn si parla di grafica CD (?) multimedialità (?!?!? Ah! Ah! Cosa faccio? Ci spengo le sigarette, ah, no, è vero, ci guardi in film con la scheda MPEG, economico!) e di nuova generazione di videogiochi (**Virtua Fighter 2, Daytona, Sega Rally**)... Oh, my God, non mi scaraventate nel futuro così violentemente! Una serie di balle miste a ignoranza, ripugnante e fastidiosa.
Non sottovalutate la potenza di PlayStation e nemmeno la stupidità di chi ha pianificato la sua pubblicità! La campagna spot PSX - mi riferisco a quella televisiva, per quella scritta vale il discorso precedente - è molto divertente, ma solo per chi conosce la realtà dei fatti e ha un minimo di conoscenza del mondo videoludico (e sa che PSX non gli frigge il cervello! E non lo trasforma in uno scimpanzé).
(Si spera presto) i dinosauri voleranno. Ma stiamo toccando il fondo! Una campagna che dice di aspettare! Che ti dice tu non lo puoi comprare! Che promuove un prodotto i-n-e-s-i-s-t-e-n-t-e! Ma insomma, cosa (chi?) diavolo è in realtà l'Ultra 64? La macchina definitiva o il Neo Geo degli anni futuri?
Vi prego, voi (di Super) non gratificate mai cose mal fatte anche se targate Sony o Nintendo, diteci la reale realtà.
Perché non avete "punito" **Donkey Kong Country**? Ammaliati dalla grafica? Quel gioco appena carino, già visto, banale (e io l'ho comprato per 170.000 liruzze! Cacchio!).
Super Street Fighter II? 93. Ah, ah, ah! 79. Già visto. C***o se è già visto. **Super Metroid**? 93!?! Ah, ah, ah, ah. 105. Altro che **Tohshinden**! Abbiate coraggio! Dite come stanno le cose! Se non lo fate voi, chi lo farà: la pubblicità? I negozianti?
Sembra che i programmatori stiano perdendo colpi. Anche loro di cacchiate ne fanno parecchie. Si potrebbe indire un concorso: trova un gioco tra diecimila cloni, brutti per lo più. Abbasso **Donkey Kong Country 2**. Viva **Yoshi's Island**. Abbasso **Street Fighter Alpha 2** (un sequel del prequel: siamo alla frutta). Viva **Jumping Flash 2**. Abbasso i platform. Viva gli rpg (li vedremo mai su PSX Pal?).
Un applauso alla Squaresoft che è uscita dal tunnel del Nintendo 64 che, udite udite, sembra destinato ad arrivare in Europa nel 1998! Abbasso Sega, abbasso Sony che ci tradiscono, sempre pronte a lanciare nuove console a 64-bit dopo aver commercializzato macchine a 32. Ma c'è davvero bisogno di nuova tecnologia? Io mi diverto anche così.
Incredibile ma vero.
Viva Nintendo: il Super NES ultimamente mi diverte, a morte il 486 più CD-ROM.
Abbasso Nintendo: ma quand'è che vi accorgerete che il Virtual Boy è fallimentare? E per continuare a dire la verità: Miyamoto dove 6? Miyamoto non esisti! C'è bisogno di te. SNK dove 6? SNK sparisci. Non c'è + bisogno di te!
È morto **Sonic**! Mi manca, dov'è?
Fermate tuttoooo! Basta! Stop! Il futuro è già passato. La pubblicità fa schifo. I giochi

GETTING ON THE PLAYGROUND

LETTERA Playground - Super PlayStation Console
Futura Publishing
Via XXV Aprile 37, 20091 Bresso (MI)

E-MAIL mbfil@mbox.vol.it

FAX 02/665282222

sono sempre più osceni: videogames dove si va a finire?

Luca XXX

Cielo, sono arrivati gli epigoni dei rockettari epistolari a metà tra il cut&paste, la scrittura automatica di Marinetti e le vomitate populiste sullo Stato di abbandono dei videogames post-contemporanei. Tutte le falsità sono illogiche. La subliminalità non può essere spudorata, altrimenti non è più tale. La realtà "reale"? Avanti un altro, prego. Punire **Donkey Kong Country 2**? E perché? Ma ci hai mai giocato, o cosa? Il solo fatto che Miyamoto non ci abbia messo lo zampino, ne fa un prodotto di serie B? Ma per favore. Miyamoto - lo ripeto - è un'invenzione della Nintendo. Shigeru si limita a supervisionare i prodotti sviluppati da altri, e comunque non è mai stato un programmatore vero e proprio. La stampa ne ha fatto un garante della qualità, ma in fondo non è che una marca di riconoscimento, è come il coccodrillo sulle Lacoste. Che senso ha esaltare titoli che non sono ancora usciti? **Jumping Flash 2** non era ancora disponibile sul mercato quando ci hai scritto. Bella coerenza. La pubblicità fa schifo? Che dire dei programmi? Ti dirò, gli spot di Nike, PlayStation, Levi's e Superga sono meglio dell'intero palinsesto di Italiaun-mediaset... Certo, poi ti becchi l'ultimo commercial del Megadrive targato Giochi Preziosi ("*Non c'è paragone*") tra una Sailor Moon e gli Exo Squad e allora ti verrebbe voglia di piangere un pochino. Ma d'altronde chissenefrega. Come ha scritto Codeluppi, "*l'immagine opulenta e patinata degli spot sprigiona una forza di attrazione talmente forte che è possibile riconoscere in essa il vero motore della dinamica sociale*". Sony detiene il primato delle vendite totali nel nostro paese nel settore dell'elettronica del consumo e controlla il 20,1% del mercato (fonte *Il Mondo*). Claudio Borroni, presidente di Sony Italia, non è Claudio Baglioni, grazie al cielo e Corrado Buonanno si sta dando parecchio da fare in questi mesi. In pochi mesi, Sony ha attuato un radicale svecchiamento del mercato del divertimento elettronico italiano, spazzando via il vecchiume e il provincialismo accumulati in anni di immobilismo. Distribuzione seria, prezzi del software quasi umani, traduzioni on screen in lingua italiota. Tutto questo vale qualche commercial televisivo, amico. E poi non dirmi che non ti è piaciuto quello di **Total NBA** perché non ci credo...

CONTROTENDENZA

I limiti tecnici di PlayStation sono già stati raggiunti?
La domanda sorge spontanea passando rapidamente in rassegna la seconda generazione del software PS-X, che richiama in modo fin troppo fedele la prima. Titoli come **Jumping Flash 2** hanno aggiunto poco ai prequel. Giochi come **Tohshinden 2** hanno segnato addirittura un regresso in termini grafici e qualitativi. Nell'update di **Ridge Racer**, di rivoluzionario credo ci sia solo il titolo. *Revolution*? Il racing della Namco è una mera *Evolution* e nemmeno consistente. Sega è stata contestata da più parti per la decisione di commercializzare il Remix di **Virtua Fighter**, ma **Ridge Racer Revolution** di fatto non è che una versione remixata del predecessore... A parte **Tekken 2** e **Bio Hazard**, la nuova ondata di titoli per PS-X ha oggettivamente deluso, soprattutto se paragonata alla seconda generazione di giochi per Saturn. Negli ultimi tempi va di moda realizzare video differenti della medesima canzone. Ho in mente le - per ora - due versioni di *They Don't Care About Us* di Michael Jackson oppure *California Love* di 2Pac/Dr. Dre. La canzone è sempre quella, cambiano sole le scelte di codice espressivo (tema, montaggio, inquadrature). Arriveremo a qualcosa di simile anche in ambito videoludico? Forse ci siamo già arrivati. Quando non si può migliorare qualcosa, l'unico modo per renderla appetibile è presentarla in maniera (apparentemente) differente. Che sia anche un problema tecnico? I coders della Namco hanno candidamente affermato che la conversione di **Soul Edge** sfrutterà il 95% delle potenzialità di PS-X. Il novantacinquepercento! Come a dire: il limone è stato spremuto fino in fondo... Chattando online con un programmatore della Bullfrog è saltato fuori che PlayStation ha capacità di rendering paragonabili a quelle di un Pentium a 220 MHz, ma a livello di gestione dati, la macchina Sony sarebbe appena più potente di un 486 a 33 MHz. Pettegolezzi a parte, è indiscutibile che i team interni di Sony non sono ancora stati in grado di produrre un solo killer game e dopo il divorzio annunciato da Psygnosis e le voci sui progetti multiformato di Namco, la situazione comincia a farsi preoccupante. Con concorrenti del calibro di Nintendo e Sega, Sony non può sbagliare un colpo d'ora in poi...

"No one else seems so remember that life is a game to play"
(Oasis)

Matteo Bittanti

I N T E L T R O N I C

Via Fucilari, 63 - 84014 Nocera Inferiore (SA) Italia - Tel/Fax 081 517 6722

Supernintendo:

Addams Family 3	L.65000
Killer Intsict+cd	**L.99000**
Doom	L.99000
Earthwork Jim 2	L.110000
Incredible Hulk	L.60000
Lethal Enf 2+gun	L.100000
Final Fithe 3	L.119000
Super Hurrican	L.60000
Mario RPG	L.offerta
Mortal combat 3	**L.100000**
Primal Rage	L.99000
Revolution X	L.105000
True lies	L.65000
Tiny toons stars	L.65000
Toy Story	L.135000

Megadrive:

Cuttroat Insland	L.99000
Devil course	**L.75000**
Dragon Ball z	L.75000
Greates heavy w.	L.75000
Int'ls.s.s.deluxe	offerta
Fever Pitch	L.55000
Earthwork jim 2	L.119000
Nba Live'95	L.55000
Nba Jam	L45000
Nba action	**L.75000**
Pete Sampras	L.75000
Samurai Spirits	L.75000
Toy Story	L.115000
Virthua racing	L.109000
Mortal Combat 3	offerta

Game Boy:

Batman Forever	42000
Contra 2	42000
Popeye 2	42000
Tom & Jerry 2	42000
The sipmsons	42000
Turtle 3	42000
Winter olimpic	42000

Game Gear:

Fatal Fury Speci.	55000
Lion King	55000
Nba Jam 2	55000
Star trak the next	55000
World cup soccer	55000

Saturn:

Cyberia	99000
Clockwork K.	70000
Daedalus	70000
Earthwork J.2	135000
Fifa soccer'96	99000
King of figther	139000
King of spirits	125000
Parodius	89000
Sega Rally	119000
Revolution x	125000
Victory goal96	139000
Virthua figther	60000
Virthua remix	70000
Virthua cop	129000

Playstations:

Actua soccer	95000
Adidas P.soccer	offerta
Alien trilogy	99000
F1 Live	offerta
Fifa soccer'96	95000
J league soccer	99000
Hard rock cab	125000
Killek the blud 2	119000
Ridge racer 2	119000
street figther alpa	offerta
True Pinball	99000
Vampir Hunter	139000
winning eleven 2	offerta
Warhawk	95000
Wrestling cham.	99000

Accessori:

Joy 6 tasti md	29000
Joy 14 tasti sn	35000
Joy Psx +optio	45000
Joy Sat +optio	45000
Cavo link Psx	49000
Adattatore Sat	50000
Sterzo Psx	155000
Sterzo Saturn	129000
Pisyola Saturn	80000
RGB Psx	offerta
Racing crip Psx	85000
RGB Snes	35000
Game adap.Psx	offerta
Joy metallo SN	50000
Trasformatori	29000

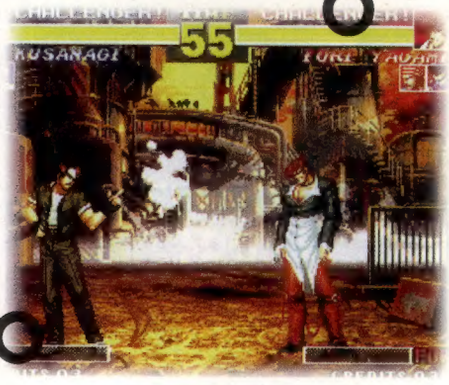
Offerta del mese
Da Giugnio ad Agosto avremo a sorpresa dei titoli presenti in listino in offerta. Telefona per sapere se è quello scelto da te, potrai risparmiare ulteriori L.10000 dai prezzi di listino. Inoltre tu ed i tuoi amici se unite le vostre ordinazioni avrete uno sconto eccezionale. **CHIAMA!!!!!**

Per tutti i titoli non presenti e le ultime novità.Telefonate vi sbalordiremo.!!!!!!!!!!!!!!!!

Offerta Rivenditori :
Da anni la nostra organizzazione è sinonimo di professionalità e competenza. E'facile riconoscere un nostro punto vendita in Italia. Lo si riconosce dai prezzi senza concorrenza e dalle novità esposte in vetrina in assoluta contemporanea con Usa, Jap ed Euro. Telefonate possiamo proporre offerte personalizzat relative alle vostre esigenze.

Vendita per corrispondenza su tutto il territorio nazionale isole comprese.Materiale garantito.Prezzi IVA inclusa.

MET



< GLi SpeCIAliStI!

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 **LUNEDI' MATTINA CHIUSO**

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA **RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI**

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE **TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI**

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

CONSEGNA IN 24H !!!

NOVITA' GIAPPONESI

CHORO - Q	159.000
DOUBLE DRAGON	159.000
DRAGON BALL Z2	169.000
DRIFT KING	169.000
FINAL MATCH TENNIS	159.000
GALAXIAN 3	159.000
GUNDAM 2.0	169.000
HOKUTO NO KEN	169.000
IREM ARCADE CLASSIC	159.000
JUMPING FLASH 2	169.000
KING OF FIGHTER '95	TEL.
KINGS FIELD III	169.000
MOTOR TOON GP2	169.000
PUZZLE BOBBLE 2	159.000
ROCKMAN X3	159.000
SAMURAI SHOWDOWN	169.000
TEKKEN 2	TEL.
TETRIS X	159.000
WINNING ELEVEN 2	169.000

PAGAMENTI RATEALI
SENZA ANTICIPO
E SENZA CAMBIALI

NOVITA' AMERICANE

ALIEN TRILOGY	119.000
ALONE IN THE DARK 2	119.000
BIO HAZARD	119.000
DIE HARD TRILOGY	119.000
EXTREME PINBALL	119.000
NBA LIVE	119.000
RAY TRACER	TEL.
RETURN TO ZORK	119.000
RISE OF THE ROBOTS 2	119.000
SHELLSHOCK	119.000
SKELETON WARRIORS	119.000
SLAM'N JAM '96	119.000
THE HIVE	119.000

TITOLI PS-X EUROPEI

ACTUA SOCCER	99.000
ALIEN TRILOGY	99.000
DARKSTALKERS	TEL.
DIE HARD TRILOGY	119.000
DOOM	119.000
FADE TO BLACK	119.000
GOAL STORM	99.000
HI OCTANE	99.000
IMPACT RACING	119.000
JOHN MADDEN 96	TEL.
JOHNNY BAZOOKATONE	99.000
LOADED	99.000
MAGIC CARPET	99.000
NBA IN THE ZONE	99.000
NEED FOR SPEED	119.000
POWER SPORT SOCCER	119.000
ROAD RASH	109.000
SHELLSHOCK	109.000
SPACE HULK	119.000
TRUE PINBALL	119.000
TIME COMMANDO	119.000
WING COMMANDER III	99.000

RIVISTE DI VIDEOGIOCHI
AMERICANE E GIAPPONESI

PLAYSTATION PS-X

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE	109.000
ASCII PAD 1995	TEL.
CAVO LINK	59.000
FIGHTER STICK 1995	TEL.
INTERFACCIA MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	59.000
JOYPAD NEJICON	TEL.
JOYPAD ORIGINALE EURO	69.000
JOYSTICK 10 TASTI	TEL.
MEMORY CARD	69.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	149.000

OFFERTISSIME !!! TUTTO LIRE 99.000
(FINO AD ESAURIMENTO SCORTE)

FIFA 96	BOXER'S ROAD
FALCATA	HYPER FORMATION SOCCER
PRIME GOAL EX	MAGIC BEAST WARRIOR
METAL JACKET	SF2 REAL BATTLE ON FILM
ESPN EXTREME USA	EXECTOR
THEME PARK	TOTAL ECLIPSE TURBO
AIR COMBAT USA	PRIMAL RAGE
WARHAWK	ASSAULT RIGGS
HI OCTANE	REVOLUTION X

MICROMEDIA A MILANO!!!

VIENI A TROVARCI IN
VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)
E POTRAI TROVARE TUTTE
LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
A PREZZI FANTASTICI
IN 200 MQ
D'ESPOSIZIONE!!!

FINALMENTE DISPONIBILE
LA PLAYSTATION
UNIVERSALE
NON MODIFICATA !!

SONY PS-X JAP MODIFICABILE	699.000
SONY PS-X USA 220V	799.000
SONY PS-X EURO	699.000

MICROMEDIA

PER ORDINI O INFORMAZIONI:

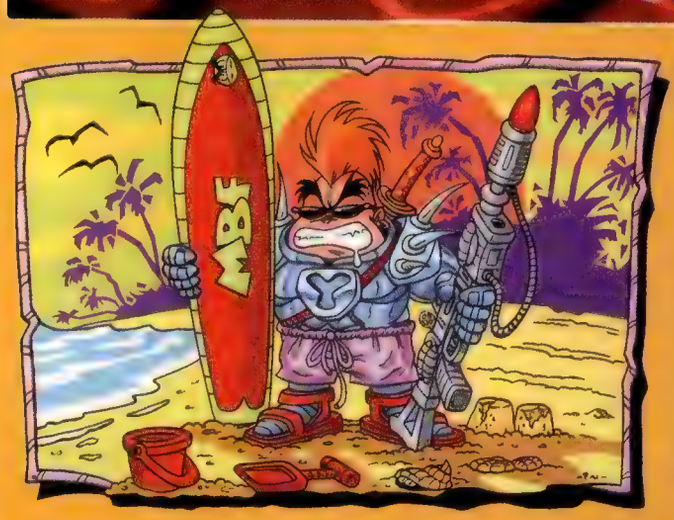
TEL.02/54101064 (5 LINEE R.A.)

TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)

FAX.02/54101076

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

FAQ



Benvenuti a FAQ - Frequently Asked Questions - traducibile come Domande Ricorrenti, lo spazio tecnico di Super PlayStation Console. Le innovazioni non riguardano semplicemente il titolo (prima si chiamava Q&A), bensì la struttura stessa della rubrica.

Gli obiettivi sono due: migliorare la qualità dell'interazione e soddisfare al meglio le vostre esigenze di informazione. Fino a oggi, per i noti motivi di spazio, ero costretto a operare una drastica selezione delle lettere da pubblicare, condannando un gran numero di missive all'oblio per privilegiarne poche. Per aggirare il problema ho pensato, d'ora in poi, di ridurre all'osso le vostre richieste di delucidazione, pubblicando solo singole domande - le più gettonate del mese, da qui la definizione internettiana di FAQ - anziché interminabili listoni della spesa. Il guadagno in termini di spazio è evidente. Questo non significa ridursi allo standard vanziniano del botta e risposta pecoreccio, della battutina a ogni costo che banalizza ogni questione, ma, al contrario, si traduce nella targettizzazione di uno specifico aspetto di un problema comune a più utenti, la cui soluzione è quindi di interesse generale. La redazione di Super PlayStation Console è a vostra completa disposizione per ogni curiosità di tipo tecnico inerente ai videogames. E solo a quelli, badate bene: se volete parlare di Bertinotti, dei Take That o delle discoteche, possiamo indirizzarvi ad altri siti epistolari.

Tutto chiaro? Bella lì, possiamo cominciare.

Matteo Bittanti

Ps: Per questo primo numero di FAQ, ho pubblicato questioni relative a Sony PlayStation originariamente indirizzate a Super Console...

Caro Matteo,
credo che il passaggio dai sedici ai trentadue bit non sia stato accompagnato da un adeguato miglioramento nel settore delle simulazioni sportivi, che, secondo me, risentono ancora di una logica sedicibittiana. Electronic Arts, in particolare, mi sembra entrata in crisi. *FIFA Soccer '96* mi ha veramente deluso (aspetto *Adidas Power Soccer*) e i ritardi dei nuovi *Madden* e *NHL* mi stanno un po' preoccupando. Gradirei delucidazioni sul futuro dei giochi sportivi per PlayStation e in particolare su quelli prodotti da EA, una casa che ai tempi del Megadrive ci aveva regalato titoli fantastici...

Agostino Ravelli
(San Donato Milanese, MI

Sono d'accordo. Molti programmatori si sono limitati ad upgradare hit a sedici bit sulle piattaforme più recenti, anziché sfruttare le specifiche potenzialità di queste ultime per creare giochi veramente nuovi. *FIFA Soccer '96* ha venduto più che altro per la fama che si è costruito a forza di update semestrali: la giocabilità è ai noti livelli da sottosviluppo. Ma le cose stanno cambiando: *Actua Soccer* (Gremlin), prodotto oggettivamente mediocre (mi pare caratterizzato da una gommosità ultramaniana), in Inghilterra ha venduto quasi il quadruplo del calcio della EA. Né mi convince più di tanto *Adidas Power Soccer*, che in termini di divertimento è lontano anni luce da titoli come *Sensible Soccer* o *Kick Off*, vittime incoscenti della storia e del 3D a ogni costo. Non so voi, ma non ho ancora giocato a una simulazione sportiva poligonale veramente divertente. La speranza è l'ultima a morire e poi ci sono sempre i power up per l'invincibilità. Per tornare al "caso" Electronic Arts, diversi titoli per PlayStation hanno vissuto una gestazione lunga e sofferta. *NBA Live '96* è uscito con un notevole ritardo, scontrandosi frontalmente con *Total NBA* di Sony; il rinvio di *John Madden Football* ha lasciato il campo a Sony che ne ha ovviamente approfittato alla grande con *NFL Gameday*, il titolo più venduto nel 1995 per PlayStation negli States (oltre 300.000 unità vendute). L'uscita di *NHL Hockey '96*, è stata addirittura congelata da Sony per via di un bug che mandava in crash il gioco. Manco a dirlo, i problemi tecnici hanno favorito ulteriormente Sony, che ha commercializzato oltre 200,000 copie di *NHL Face Off* (secondo titolo più venduto in America per PlayStation insieme a *Tekken* di Namco). Per altro ora *NHL Hockey '96* di EA dovrà vedersela con il promettente *NHL Power Play* (Virgin). Come le mele degli spot di Woody Allen, anche EA non è più quella di una volta...

Cara redazione di *Super PlayStation Console*,
posseggo una Sony PlayStation italiana da qualche mese e sono frustrato dalla distanza temporale che sussiste tra l'uscita dei titoli giapponesi e quelli europei. Un negoziante mi ha spiegato che potrei utilizzare anche i giochi nipponici sulla mia console aprendo il coperchietto del lettore e sostituendo un disco importato a quello europeo in corsa. Mi stavo chiedendo se questo tipo di soluzione non danneggi la console...

Stefano
(Mantova)

Il problema incompatibilità tra le differenti versioni di PlayStation, ha causato non pochi problemi agli utenti desiderosi di utilizzare software non specificatamente sviluppato per la loro console. Esistono tuttavia diversi modi per aggirare l'ostacolo, tutti basati sul medesimo principio: "imbrogliare" il chip di riconoscimento della nazionalità del gioco sostituendo il CD importato ad uno ufficiale che fa da esca. In dettaglio:

1) SWAPPING #1 "O LA VA O LA SPACCA"
Si tratta di sostituire un CD americano o giapponese a quello italiano quando appare il logo PlayStation sullo schermo. La manovra va effettuata molto rapidamente, mentre il CD sta girando. Il rischio di danneggiare il lettore CD-ROM di PlayStation è elevatissimo e lo sconsigliamo vivamente.

AIUTO! HO UN PROBLEMA...

Mantenete la calma. Respirate profondamente. Contate fino a dieci. Poi contattateci. *Super PlayStation Console* è in grado di risolvere ogni vostro dubbio relativo ai viggì. Come fare per mettersi in contatto con il nostro team di esperti? Semplice: attraverso lettera, telefono, posta elettronica o fax. Eccovi gli indirizzi:

LETTERA FAQ - Super PlayStation Console
Futura Publishing
Via XXV Aprile 37, 20091 Bresso (MI)

E-MAIL mbfil@mbox.vol.it

TELEFONO 02/66528334
(mercoledì dalle 15 alle 17per informazioni varie, venerdì dalle 16 alle 18 per trucchi e soluzioni)

FAX 02/665282222

2) SWAPPING #2 "TRUCCO DEL MENU CD PLAYER"
Accedere al menu del lettore audio di PlayStation. Inserire un gioco ufficiale. Il lettore CD legge le tracce, compresa quella che contiene le informazioni sulla "nazionalità" del gioco (americano, europeo, giapponese). A questo punto basta sostituire il gioco ufficiale con quello importato (a lettore CD spento, s'intende) e mantenere premuto il minuscolo bottoncino che si trova sulla parte inferiore del disc tray con un pezzo di nastro adesivo, facendo attenzione a non bloccare il CD. Una volta usciti dal menu, il gioco importato dovrebbe partire tranquillamente.

3) SOSTITUZIONE DEL CHIP
Sugli ultimi modelli di PlayStation (SH3000 in avanti), i due metodi precedenti non funzionano. Il problema può essere tuttavia risolto attraverso la sostituzione del chip di riconoscimento, che alcuni negozianti effettuano al costo di 100.000 circa. Di fatto, il chip trasforma una PlayStation europea, ad esempio, in una console giapponese, il che significa che per far funzionare i giochi europei sarete costretti a effettuare il trucco dello swapping sopra esposto.

4) DATEL ADAPTER
Datel Electronics, una compagnia inglese specializzata nel settore degli accessori per console (vedi *Action Replay*), è al lavoro da oltre un anno su un adattatore per rendere compatibile PlayStation con ogni tipo di software prodotto. Secondo le ultime indiscrezioni, l'adattatore sarà finalmente commercializzato entro l'estate. Vi terremo informati.

Caro MBF,
posseggo una Sony PlayStation da circa sei mesi e leggo anche testate di videogiochi straniere. Su una di queste ho sentito parlare di Blue PlayStation. Di cosa si tratta esattamente?

Luciano
(Genova)

Blue PlayStation è una versione speciale di PlayStation, indirizzata agli sviluppatori e, più in generale, agli operatori del settore, universalmente compatibile con ogni tipo di software disponibile per la console Sony, americano, europeo o giapponese. Blue PlayStation non è venduta ai privati. In genere viene fornita assieme al kit di sviluppo targato Psy-Q.

Si fa un gran parlare di upgrade in questi ultimi tempi (vedi l'M2 per 3DO). Credi che Sony commercializzerà mai un'espansione a 64-bit per PlayStation? Non sarebbe ora che Sony si decidesse a svelare i suoi progetti futuri dal momento che l'uscita di Nintendo 64 è imminernte?

Giancarlo Terrazzi
(Piacenza)

L'idea di upgradare una console, di fatto, va contro la filosofia stessa del mezzo. La storia dei videogiochi sembra dimostrare che la via dell'upgrade è fallimentare non solo da un punto di vista tecnico ma anche commerciale (Mega CD, 32X etc.). Ritengo assai improbabile che Sony possa commercializzare un upgrade per PlayStation. D'altra parte, mi sembra prematuro pretendere date di uscita di PlayStation 2: considerare obsoleta una console che non ha ancora compiuto il secondo anno di età è fuori da ogni logica. Per ciò che concerne i progetti futuri di Sony, si vocifera da qualche tempo di una versione "portatile" di PlayStation, con schermo a cristalli liquidi e lettore CD-ROM annesso. La versione laptop di PlayStation (qualcuno ricorda l'edizione limitata del NEC PC Engine?) potrebbe rappresentare la risposta Sony al progetto Atlantis della Nintendo (vedere *Mega Console* per ulteriori informazioni su questo argomento).

Caro Matteo,
Ho notato che negli ultimi tempi un sacco di software house utilizzano i videogiochi per veicolare messaggi pubblicitari. Non credi che se tutte le case cominciassero a vendere spazi virtuali all'interno dei giochi a grandi compagnie come Coca Cola o Pepsi Cola, i prezzi dei videogiochi scenderebbero?

Ivano Grandi
(Cinisello Balsamo, Milano)

No, non credo. Le promozioni interne al software sono ormai diffuse, ma i prezzi dei videogiochi sono rimasti pressoché costanti nel tempo. Ne è passata di acqua sotto i ponti dai tempi di Chupa Chups di *Zool* e degli Snickers di *Biker Mice from Mars* per Super NES. Namco e Psygnosis non perdono l'occasione di pubblicizzare i loro nuovi prodotti all'interno dei loro giochi (vedi *WipEout* o *Ridge Racer Revolution*, per esempio). In *Daytona USA* (Saturn), viene pubblicizzata Sbarro, un fast-food pizzeria molto popolare negli States. In *Adidas Power Soccer* la promozione è evidente già a partire dal titolo. Pubblicità su Internet, commercials nei videogiochi e spot virtuali: la tesi di Bruno Ballardini (vedi La Morte della Pubblicità, ed. Castelvecchi) per cui le nuove tecnologie avrebbero ucciso la pubblicità si sta dimostrando fallace...

Matteo, è vero che *Resident Evil*, la versione americana di *Bio Hazard*, non contiene sangue?

Anonimo

Resident Evil non è meno splatteroso di *Bio Hazard*. Garantito.

FLASH GAMES

VIA VALDIERI 12 - 10139 TORINO
(vicino Piazza Adriano)
TEL. (011) 43.40.289 - FAX (011) 43.48.189

NOLEGGIO E VENDITA
GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR
GAME BOY - NEO GEO - SATURN - PLAYSTATION
ULTRA 64 - MEGA CD - AMIGA - 32X
COMPUTERS - NOTE BOOKS - SOFTWARE
CD ROM - ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES
PERMUTA E VENDITA USATO

Un piccolo spazio pubblicitario per prezzi sempre più piccoli e più convenienti.

Telefonate!!!

Scoprirete i nostri vantaggi e le nostre offerte settimanali.

VENDITA RATEALE SENZA INTERESSI !!!

PLAYWORLD

Giunto alla seconda edizione, l'*Electronic Entertainment Expo* di Los Angeles costituisce l'appuntamento irrinunciabile per tutti gli operatori del settore e, più in generale, per gli estimatori dei videogames. Tra gli eventi più interessanti della manifestazione segnaliamo il trionfo di Psygnosis, il battesimo di Crash Bandicoot, prima vera mascotte Sony e la riduzione di ben 100 dollari del prezzo di vendita di PlayStation!

Los Angeles, California - Il terremoto E3 è passato, ma non senza aver scombussolato le scene videoludiche. Se il genere catastrofico per ora resta confinato alle pellicole cinematografiche (*Twister*, il nuovo campione di incassi al botteghino USA ha come protagonista un tornado, e sono in arrivo film sull'affondamento del Titanic e sulla distruzione degli Stati Uniti da parte di forze aliene, vedi *Independence Day*) è indubbio che gli avvenimenti che hanno caratterizzato la tre giorni dello show avranno conseguenze a dir poco radicali sul mercato. Nintendo ha scelto la manifestazione losangelina per presentare in occidente la sua nuova console a 64-bit (vedere **MEGA Console** per uno speciale completo) mentre Sony e Sega hanno annunciato una sensibile riduzione del prezzo di vendita al pubblico delle loro piattaforme ludiche: PlayStation e Saturn sono già disponibili negli Stati Uniti a $199, pari a 350,000 lire circa. La strategia è chiara: da una parte contrastare la Nintendo e dall'altra fare delle console a 32-bit degli strumenti di intrattenimento destinati a un pubblico di massa. Durante la conferenza stampa di Sony, sono stati rilasciati gli ultimi dati sulle vendite americane della console, che hanno confermato come il vantaggio di PlayStation sul rivale Saturn sia a dir poco schiacciante: il 72% del mercato console a 32-bit (pari a oltre il 50% del fatturato totale del mercato) è in mano a Sony, anche se - come vuole la tradizione - le cifre sono state contestate da Tom Kalinske, presidente di Sega of America. Fino a oggi sono state commercializzate oltre cinque milioni di console in tutto il mondo, delle quali 1.2 nei soli Stati Uniti. Sette milioni di videogames per PlayStation sono stati venduti fino a oggi. Per promuovere la "nuova" PlayStation da $199, Sony investirà 50 milioni di dollari negli Stati Uniti nei prossimi mesi.

SONY E PSYGNOSIS: E' ROTTURA!

Era nell'aria già da qualche mese. L'apertura di Psygnosis ad altre piattaforme non-Sony (Saturn in testa) si è scontrata con la rigorosa politica Sony, che esigeva invece titoli sviluppati in esclusiva per PlayStation. Psygnosis, che ha sempre rifiutato di abbandonare la propria etichetta e di identificarsi con quella di Sony Computer Interactive, ha precisato che non intende accettare ulteriori vincoli e che continuerà a produrre giochi per ogni piattaforma ritenuta conveniente dal punto di vista commerciale, ovvero Saturn, PC e, probabilmente, N64. Sony sta addirittura considerando la possibilità di vendere Psygnosis a terzi. Un brutto colpo, se si pensa che senza il contributo determinante della software house inglese, il successo di PlayStation sarebbe stato sicuramente meno eclatante. Anche Namco, intanto, ha lasciato intuire che intende sviluppare giochi per altre console oltre a PlayStation, tra cui Saturn, PC e N64 (è già stata annunciata una versione a 64-bit di **Rave Racer**). Un segnale chiaro lanciato da questo E3 riguarda la perdita dell'esclusività da parte della Triplice (Sega, Sony, Nintendo): il tentativo di imbrigliare le software house si è rivelato, alla lunga, un'impresa utopica. Casi recenti come i contrasti tra Nintendo e Squaresoft, Sega e SegaSoft, Sony e Psygnosis/Namco ne sono la palese dimostrazione.

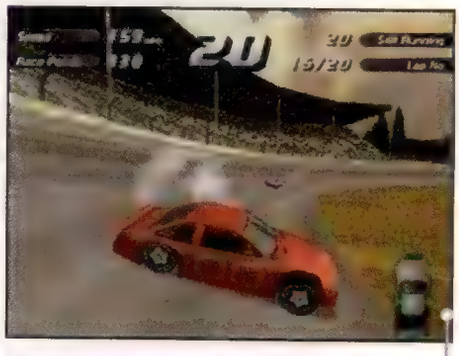
IL SOFTWARE DELLA II° GENERAZIONE

Come era avvenuto durante la passata edizione dell'E3, anche quest'anno è stata Psygnosis a presentare i migliori titoli per PlayStation. Se il "*game of the show*" dell'edizione precedente era stato **WipEout**, quest'anno è stato il suo sequel, **WipEout XL** ad aggiudicarsi facilmente il titolo. Come prevedevamo, la *line-up* dei nuovi games per PlayStation è costituita prevalentemente dai sequels più o meno riusciti degli hit del '95. Inutile aggiungere che un certo senso di *deja-vu* ci ha accompagnato durante i peregrinaggi nei vari stand.
Oltre a **WipEout XL**, sono stati presentati **Destruction Derby 2**, **Twisted Metal 2**, **Jumping Flash 2**, **X-Treme** (**ESPN X-Treme 2**, di fatto), un nuovo Lemmings etc. La vera sorpresa dello show è stato **Crash Bandicoot**, un eccellente platform 3D di cui parleremo in modo più approfondito nelle prossime pagine: venticinque livelli di puro divertimento.Vediamo ora in dettaglio i migliori titoli dello show...

CRASH BANDICOOT LA NUOVA MASCOTTE SONY. FIONDATEVI A PAGINA 22 SE VOLETE SAPERE DI PIÙ SUL GIOCO A LUI DEDICATO...

DESTRUCTION DERBY 2

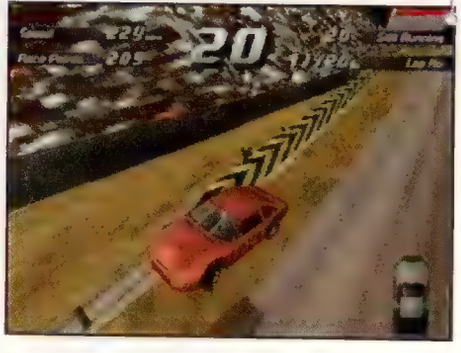
Il seguito di **Destruction Derby** vanta soluzioni grafiche in parte rinnovate, una lunghezza dei tracciati sicuramente maggiore, l'inserimento di spettatori ai bordi della pista che si agitano al passaggio delle vetture, sponsor autentici (a confermare l'interesse crescente della pubblicità per i videogames) e dieci tracciati originali. Tony Parks, main designer del gioco, ha precisato che le vetture si muovono al doppio della velocità rispetto alla prima edizione del gioco. **Destruction Derby 2**, sviluppato ancora da Reflections, include il 50% di poligoni in più ed è compatibile con il volante



MadCatz L'ATTACCO DELL'ARTIGLIO È STATO INCREMENTATO: TARCHE E TERCICRISTALLI SONO VISIBILI.

FORMULA 1 LA STAZ. MIGLIORATA SENSIBILMENTE.

TWISTED METAL 2 UN NUMERO MAGGIORE DI DANNI RISPETTO AL PRIMO EPISODIO

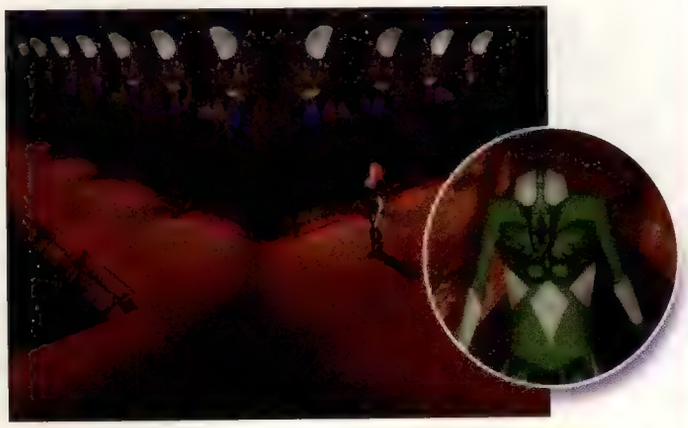


WIPEOUT XL

Semplicemente eccezionale. Il racing game futuristico di Sony ha spazzato via la concorrenza. Grafica ulteriormente migliorata, velocità incredibile e animazioni spattacolari. IL gioco dell'E3. Sul prossimo numero vi presenteremo un'anteprima completa.

ATHANOR

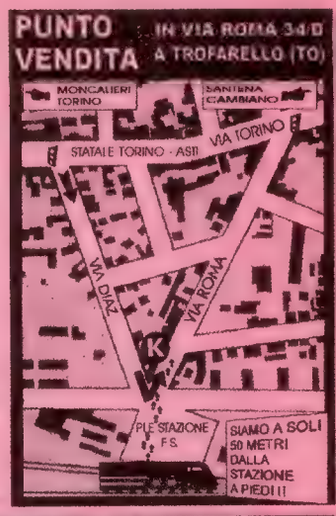
Un'avventura che si ispira alla mitologia greca. Dovremo confrontarci contro creature mostruose come il Minotauro, Hydra e la Gorgone Medusa. **Athanor** include oltre 200 scene con fondali in *real-time 3D*.



CONSOLES & VIDEOGAMES
KICKSTART

VENDITA PER CORRISPONDENZA
CON SPEDIZIONI VELOCI
ED IMBALLAGGI SICURI

PUNTO VENDITA
IN VIA ROMA 34 D
A TROFARELLO (TO)



ADATTATORE PLAYSTATION DISPONIBILE !

GRANDE SUCCESSO !

VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA PER PSX !

Tel: 011/6496182 * 6498494 Fax 011/6496178

TELEFONA O VIENI A TROVARCI, TROVERAI:

- PUNTO VENDITA ALTAMENTE QUALIFICATO
- ULTIME NOVITA' SEMPRE DISPONIBILI
- CONSULENZA SU HARDWARE & SOFTWARE
- QUALITA', CONVENIENZA E SERIETA'

TUTTI I TITOLI SONO ORIGINALI E GARANTITI

Per i prezzi delle consoles telefonare...

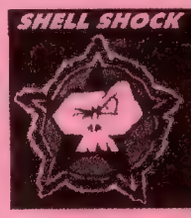
SUPER OFFERTA !

STREET FIGHTER ALPHA

RIDGE RACER REVOLUTION

FINALMENTE LE VERSIONI PER PSX EUROPEO !!

PLAYSTATION HITS !!
DRAGON BALL Z 2
KING OF FIGHTERS 95
MEGAMAN X
KINGS FIELD 3
SAMURAI SHODOWN



PLAYSTATION

ACTUA GOLF (euro)	L. 99.000
ADIDAS POWER SOCCER	OFFERTA !
AGILE WARRIOR (euro)	L. 109.000
ALIEN TRILOGY (euro)	L. 109.000
AIR COMBAT (euro)	L. 109.000
ACE COMBAT (jap)	L. 169.000
BIOHAZARD	TEL.
CRITICOM (euro)	L. 109.000
DESTRUCTION DERBY (euro)	L. 109.000
DEFCON 5	L. 129.000
DESCENT & DESCENT 2	TEL.
DOOM (euro)	L. 119.000
FIFA 96 (euro)	L. 118.000
GUNNERS HEAVEN (jap)	L. 145.000
GUNDAM (jap)	L. 159.000
IRON SLAM 96 (jap)	L. 159.000
JUPITER STRIKE (usa)	L. 129.000
KRAZY IVAN (euro)	L. 102.000
LOADED (euro)	L. 129.000
MORTAL KOMBAT 3 (euro)	L. 118.000
MUSEUM PIECE 1 (euro)	L. 109.000
NBA IN THE ZONE	TEL.
NBA JAM T.E. (euro)	L. 129.000
NEED FOR SPEED	TEL.
NFL GAME DAY (euro)	L. 105.000
NHL FACE OFF (euro)	L. 109.000
PRIME GOAL EX (jap)	L. 139.000
STREET FIGHTER MOVIE	L. 109.000
TEKKEN (euro)	L. 119.000
WING COMMANDER 3	TEL.
VAMPIRE DARKSTALKER	TEL.

... e molti altri ancora... TELEFONA !

LOADED

DAI VOCE ALLA TUA PLAYSTATION !
LE MIGLIORI CASSE ACUSTICHE AL MIGLIOR PREZZO
DA 10, 15, 25, 50, 70, 80 E 120 WATT !!

I prezzi possono variare senza preavviso * diciture e marchi appartengono ai legittimi proprietari * I prezzi sono I.V.A. compres

PROSSIMAMENTE SU PLAYSTATION

Vista l'enorme quantità di giochi presentati all'E3 per PlayStation siamo impossibilitati a presentarveli tutti, per cui su questo numero ci limiteremo a segnalarvi i più interessanti. Già dal mese prossimo potrete trovare anteprime estese dei titoli citati.

Attenzione: la data messa tra parentesi si riferisce alle uscite americane ed è soggetta a modifiche.

3D REALMS (Apogee)
Duke Nukem 3D (dicembre)

ACCLAIM
Batman Forever (ottobre)
Bust a Move 2 (disponibile)
Bubble Bobble (ottobre)
Frank Thomas Big Hurt Baseball (giugno)
Killing Time (settembre)
Iron Man/ X-O Manowar (giugno)
X-Men: Children of the Atom (giugno)
Mortal Kombat II (ottobre)
Star Fighter 3000 (ottobre)

ACCOLADE
Bubsy 3D (ottobre)
Dirt Race X-Treme (dicembre)
Football '96 (luglio)
Jack Nicklaus "Golden Bear" Golf (luglio)
PO'ed 2 (dicembre)
Star Control 3 (dicembre)

ACTIVISION
Blast Chamber (novembre)
Return to Zork (settembre)

AMERICAN LASERGAMES
Shining Words (luglio)

AMERICAN SOFTWORKS
DarkNet (giugno)
4*4 Gears and Guts (ottobre)
Freelancer 2120 (luglio)
Storm (imminente)

ATLUS
Soul Power (novembre)

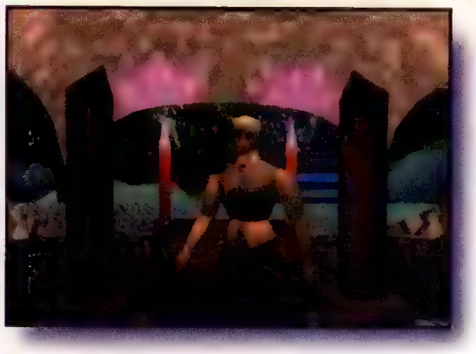
BMG INTERACTIVE
Firo and Klawd (ottobre)
Grand Theft Auto (settembre)
Major League Soccer (ottobre)
Spider (ottobre)
Tank (1997)

CAPCOM
Breath Of Fire 3 (gennaio 1997)
Buster Brothers Collection (24 giugno)
CyberBots (ottobre)
DarkStalkers (giugno)
Major Damage (imminente)
Marvel Super Heroes (dicembre)
Mega Man X4 (luglio)
Mega Man VIII (luglio)
Resident Evil 2 (1997)
White Wolf's World of Darkness (dicembre)

CRYSTAL DYNAMICS
3-D Baseball '96 (agosto)
Legacy of Kain: Blood Omen (settembre)
Pandemonium (luglio)
Slam N Jam '96 (disponibile)
Solar Eclipse (giugno)
Titan Wars (luglio)

DISCWORLD II: MISSING PRESUMED...?

Il seguito del lodato **DiscWorld** ci catapulta nuovamente all'interno dei mondi ideati dal prolifico Terry Pratchett. Eric Idle, dei *Monthy Python*, ha prestato nuovamente la sua voce a Rincewind, il mago inetto che avevamo conosciuto nel primo titolo. Cartone animato interattivo caratterizzato da una splendida grafica e da puzzle sempre più deliranti. A ottobre per PlayStation.

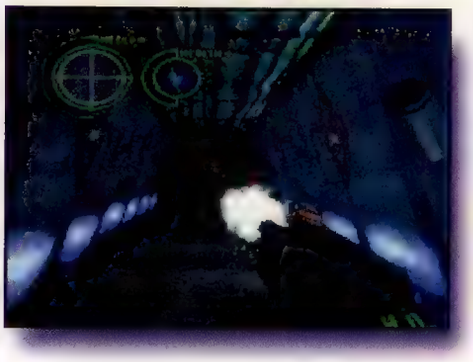


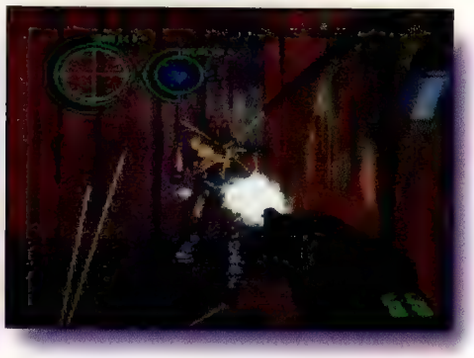
SENTIENT

Gioco di avventura e di strategia, **Sentient** ci mette al comando di una base spaziale che rischia di finire distrutta per via dell'attrazione fatale di un sole.
Per evitare la collisione, dovrete risolvere una serie di enigmi.
Uscita prevista: novembre.

TENKA

L'attesissimo sparatutto tridimensionale vanta un engine 3D incredibilmente sofisticato.
Disponibile il prossimo inverno.





FORMULA 1

Possiamo solo ribadire che il gioco sarà un successo enorme.

LEMMINGS PAINTBALL

Il platform games dei **Lemmings**!

C'ERANO ANCHE...

SPIDER PER PLAYSTATION: DAVVERO MASSIVO.

Una valanga di picchiaduro poligonali ma assolutamente privi di originalità hanno dominato la tre giorni della fiera. Altrettanto preoccupante è la moda di rivestire con grafica tridimensionale concept vetusti e poco interessanti. Numerosi gli epigoni di **Super Mario 64** (**Cheesy the Mouse**, Ocean o **Bubsy 3D**, Accolade), ma se si eccettua l'ottimo **Crash Bandicoot**, la maggior parte erano da dimenticare. Tra i giochi che ci hanno positivamente impressionato alla fiera losangelina segnaliamo **Burning Road** (Playmates), la risposta della casa di David Perry al nuovo **Daytona USA** per Saturn. Graficamente parlando i due giochi sono molto simili, anche se fastidiosi effetti di pop-up non mancavano. Possibilità di gioco simultaneo a due, uscita prevista: settembre. Non male anche **VMX Racing**, una simulazione di motocross e **Skeleton Warriors**, uno slash'em up bidimensionale che si richiama al vecchio **Magician Lord** per Neo Geo. Notevole **Spider**, il nuovo gioco di Boss Studio. Animazioni incredibili e trovate originali. Uno dei titoli più convincenti tra tutti quelli presentati è **Pandemonium** (Crystal Dynamics), caratterizzato da un 3D di splendida fattura. **Blood Omen: Legacy of Kain** è un'avventura gotica ottimamente animata. Veramente deludente lo stand Namco: gli unici giochi in display erano **Ridge Racer Revolution**, **Tekken 2** e **Namco Museum Collection vol. 2**, inediti per il pubblico americano, ma ormai "datati" per tutti gli altri. Acclaim ha presentato **Batman Forever**, semplice update a 32-bit di **Batman Returns** (SNES), **Killing Zone** e **Iron and Blood**. Tra le note positive segnaliamo **Bubble Bobble Trilogy**, completo solo al 15%. Eccellente, almeno dal punto di vista grafico, è **Top Gun: Fire at Will** (Microprose), decisamente superiore al sopravvalutato **Ace Combat** (Namco) e anche a **Deadly Skies** (JVC). GTE ha presentato un clone di **WipEout**, **Hard Boiled**. Ottimi i titoli Williams: **Robotron X**, **NBA HangTime** (un clone di **NBA Jam**, anche se qui in reda preferiamo **NBA Jam X-Treme**), **Mortal Kombat Trilogy** e **War Gods**. LucasArts ha presentato **Dark Forces** e **Rebel Assault II**, annunciando nel contempo un picchiaduro tridimensionale che si ispira all'universo di *Guerre Stellari*. Tra i personaggi ci saranno Luke Skywalker, Jabba the Hut e Darth Vader. Sarà possibile utilizzare della armi durante i combattimenti. LucasArts promette innovazioni del tutto rivoluzionarie. Il gioco dovrebbe uscire in autunno. Promette bene, intanto, **Super Sonic Racers** (Mindscape) e lo stesso **Steel Harbinger**. Interplay ha presentato il seguito di **Tempest**, **Tempest X**, **Red Asphalt** (già **Rock & Roll Racing 2**) e **Re-Loaded** (**Loaded 2**). La line-up Virgin era particolarmente corposa anche se il titolo più atteso, **Command & Conquer**, è stato presentato solo per Saturn. C'erano, comunque: **Nanotek Warriors** (un simulatore di volo), **Grid Runner**, **Black Dawn, Spot Goes to Hollywood** e **Golden Nugget**.

CHEESY THE MOUSE: ENNESIMO GIOCO MARIESCO

Per concludere, segnaliamo che il tentativo di aggirare la burocrazia della distribuzione ufficiale in America è fallito. *Electronic Boutiques* ha deciso di interrompere la vendita di titoli importati, probabilmente dietro la minacce delle case americane. Istituzionalizzare l'importazione parallela avrebbe inferto un duro colpo al mercato americano: la catena di negozi si è trovata a combattere contro l'intera industria dei videogames a stelle e strisce. Chi non sarebbe tornato sui suoi passi?

SUPER SONIC RACERS: TROPPO DIVERTENTE...

DATA EAST
Dark Sun (settembre)
MVP Baseball '96 (luglio)
MVP College Football '96 (settembre)

DOMARK
DeathTrap Dungeon (dicembre)

ELECTRONCI ARTS
Fade To Black (25 giugno)
Madden Football '97 (dicembre)
Metal Jacket (settembre)
NBA Live '97 (dicembre)
NHL Hockey '97 (gennaio 1997)
Rugby '96 (novembre)
Shredfest (luglio)
Space Hulk (giugno)
Syndicate Wars (settembre)
Triple Play '97 (1 giugno)

FOX INTERACTIVE
Die Hard Trilogy (giugno)

GAMETEK
Cyber Bikes (disponibile)
GT Football (giugno)
Micro Machines (novembre)
Road Warrior (luglio)

INTERPLAY
Armed (giugno)
Afterlmath (luglio)
Casper (giugno)
Prime Ctus Sampler Disc (giugno)
Red Asphalt (luglio, ex Rock'n'Roll Racing 2)
VR Baseball (luglio)
VR Golf (luglio)
VR Pool (giugno)

BIT WORLD
BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI
VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

SUPERNINTENDO SUPERFAMICOM

ALIEN 3	L.69.000
ADDAM'S FAMILY VALUE	L. 99.000
AXELAY	L.69.000
BRAIN LORD	L.69.000
BREAK THRU TETRIS	L.79.000
BREATH OF FIRE 2	TEL.
CAPITAN TSUBASA J	TEL
CHRONO TRIGGER USA	TEL
CLAYFIGHTER 2	L.75.000
DOOM	L.79.000
DRAGON BALL Z 3	L.89.000
DEMON'S BLAZON	L. 69.000
EYE OF THE BEHOLDER	L.69.000
FIGHTER HISTORY 2	L.125.000
FINAL FIGHT 3	L.119.000
FRONT MISSION	L.99.000
FRONT MISSION 2	TEL.
HAGANE	L. 69.000
INT. S.STAR SOCCER 2	L.135.000
JUDGE DREDD	L.89.000
J.L. EXCITE STAGE 3	TEL
JUNGLE BOOK	L.89.000
YOSHI ISLAND	L.125.000
KILLER INSTINCT + CD	L.89.000
MARIO RPG	TEL
MEGAMEN X	L.75.000
MORTAL KOMBAT 3	TEL
MICKEY MOUSE II	L.79.000
NBA LIVE 96	L.139.000
PINBALL FANTASIES	L.75.000
PUZZLE BOBBLE	L.89.000
POCKIE & ROCKIE 2	L.69.000
PRIMAL RAGE	L.75.000
RANMA 1/2 4	L.99.000
ROCKMAN 3	TEL
SAMURAI SHOWDOWN	L.83.000
S.PUNCH OUT	L.69.000
SLAM MASTER	L.69.000
TOY STORY	TEL
UNDERCOVER COPS	L.119.000
WINTER OLYMPICS GAME	L.69.000
WORLD HEROS 2	L.79.000
WORLD LEAGUE SOCCER	L.69.000

SUPERNINTENDO SUPERFAMICOM

ILLUSION OF TIME	L.69.000
KING OF DRAGON	L.69.000
POPULOUS	L.69.000
POWER INSTINCT	L.69.000
ROAD RAIOT 4WD	L.69.000
ROMANCE OF 3 KINGDOM 3	L.109.000
S.METROID	L.49.000
SD HIRYUKO NO KEN	L.69.000
STAR TREK NEXT GENERATION	L.L.79.000
THEME PARK	L.99.000
TOTAL CARNAGE	L.59.000
TURN &BURN	L.79.000
ZICO SOCCER	L.39.000
WILD GUNS	L.69.000

PLAYSTATION

ACTUA SOCCER	L.115.000
ALIEN TRILOGY	L.129.000
CAPITAN TSUBASA	TEL
CYBERSPEED	L.115.000
BIO HAZARD	TEL
DRAGON BALL Z	L.149.000
EXECTOR	L.119.000
GOEMON WARRIOR	TEL
GRAN TOURING CHAMPIONSHIP	TEL.
GUNDAM VERS. 2.0	TEL
HYPER FINAL MATCH TENNIS	TEL
JUMPING FLASH 2	TEL
IRON SLAM 96	TEL
LOADED	L.119.000
KILEAK THE BLOOD 2	L.159.000
MOTOR TOON GP 2	L.159.000
NHL FACE OFF	L.129.000
NEED FOR SPEED	L.119.000
POLYGON DRIFT KING	TEL
PUZZLE BOBBLE 2	L.149.000
SAILOR MOON	L.149.000
TEKKEN 2	L.159.000
VAMPIRE HUNTER	TEL
VOLANTE + PEDALIERA	L.169.000
TELEFONA PER LE NOVITA'	

JVC
Deadly Skies (settembre)
Raw Pursuit (luglio)

KONAMI
Castlevania Bloodlines (luglio)
Contra: Legacy Wars (giugno)
Kumite (dicembre)
MLBPA Baseball: Bottom Of The Ninth (settembre)
NBA In the Zone 2 (ottobre)
NFL Full Contact (luglio)
Pin High Golf (luglio)
Project: Overkill (luglio)
Track and Field (luglio)

LUCASARTS
Ball Blazers (settembre)
Dark Forces (luglio)
Myth Adventures (ottobre)
Rebel Assault II (luglio)

MGM INTERACTIVE
CyberThug (ottobre)
H.O.S.T. (gennaio '97)

MINDSCAPE
Aaron Vs Ruth: All-Time Superstars Baseball (ottobre)
Allied General (gennaio '97)
Dream 18 Golf (ottobre)
NCAA Basketball: Final Four '97 (novembre)
NCAA Football: Saturday Showdown (ottobre)
Pool Shark (dicembre)
Raven Project (giugno)
Slayer (dicembre)
Starwinde (settembre)
Steel Harbinger (agosto)
SupersSonic Racers (settembre)
Wahthammer (settembre)

OCEAN
Ripper (settembre)

PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Burning Road (settembre)
VMX Racers (luglio)
Skeleton Warriors (disponibile)

PSYGNOSIS
City of Lost Children (settembre)
Destruction Derby 2 (settembre)
F1 (settembre)
Monster TRuck Rally (settembre)
WipEout XL (settembre)

READYSOFT
Shadoan (giugno)

ROCKET SCIENCE
Ganymede (settembre)
Rocket Jockeyy (ottobre)

SCAVENGER
Amok (luglio)
Into the Shadows (ottobre)
Scorcher (giugno)

SHINY ENTERTAINMENT
Wild 9's (ottobre)

SONY
Aquanaut Holiday (luglio)
Arc The Lad (giugno)
Arc The Lad 2 (gennaio '97)
Beyond the Beyond (luglio)
Bogey: Dead 6 (luglio)
Carnage Heat (settembre)

KONAMI

Due titoli hanno dominato lo stand Konami: **Kumite: The Fighters**, un nuovo picchiaduro poligonale che vanta 60 frames di animazione e grafica eccellente e **Contra: The Legacy Wars** è il primo episodio a 32-bit della popolare saga Konami, incredibilmente splatteroso. Tra gli altri giochi, segnaliamo **Project Overkill, Broken Helix, Castlevania, Pinky and the Brain, NFL Full Contact, International Track & Field** (ottimo), **Lethal Enforcers 1 & 2** (su un unico CD), **Final Round Golf, Suikoden** e **Speed King**.

SUIKODEN COMPLETAMENTE IN 3D.

TOTAL CARNAGE?

L'E3 IN UN BOX

Videogioco dello show (PSX):
Wipeout XL

I migliori titoli presentati:
Destruction Derby 2, Crash Bandicoot, F1, Spider, Marvel Super Heroes

Migliore software house:
Psygnosis

I grandi assenti:
Street Fighter 3 (Capcom), Soul Edge (Namco), X-Men: Children on the Atom (Acclaim)

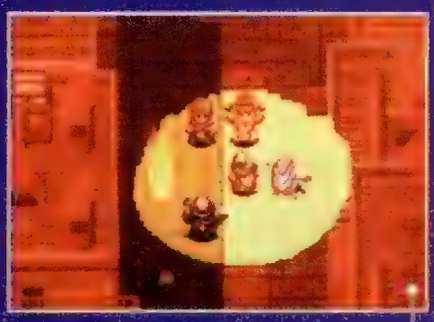
La delusione:
Namco

Evento più rilevante dell'E3:
Riduzione di 100 dollari del prezzo di PlayStation

CAPCOM

Marvel Super Heroes, conversione diretta del coin-op omonimo, era completo solo al 30%, ma era ben fatto. Decisamente promettente **Star Gladiators**, il primo picchiaduro tridimensionale di Capcom, basato su hardware assai simile a quello della console Sony. **Buster Brothers Collection**, versione remixata del vecchio coin-op, dovrebbe già essere nei negozi. **Major Damage**, invece, è un picchiaduro bidimensionale a scorrimento orizzontale al di sotto degli standard Capcom. Discreti i due nuovi **Mega Man**, l'ottavo e la versione **X4**. In arrivo anche **Breath of Fire 3**!

Chronicles of the Sword (giugno)
Jet Moto (settembre)
Jumping Flash 2 (settembre)
MLB Pennant Race (giugno)
Myst (ottobre)
NFL Gameday '97 (marzo 1997)
NHL Facehoff '97 (gennaio 1997)
Razor Wing (giugno)
Tenka (gennaio 1997)
Tunnel B1 (settembre)
Twisted Metal 2: The World Tour (settembre)
Viper (Ottobre)



LE VERSIONI IN LINGUA INGLESE DI ARC THE LAD È PREVISTA PER SETTEMBRE.

SPECTRUM HOLOBYTE
Gunship 2000 (giugno)
Top Gun (disponibile)
Vette: S.Francisco Thrills (luglio)

TRIMARK INT.
The Hive (giugno)

SO GAMING

NUOVA APERTURA

MILANO via Foppa n° 52 - tel. 02/48954914

VIENI A TROVARCI

VENDITA E NOLEGGIO
CONSOLES E VIDEOGAMES
PLAYSTATION
SEGA SATURN
3 DO
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME GEAR
GAME BOY

PERMUTA DELL'USATO SULL'ACQUISTO DEL NUOVO

SCONTO DEL 10% e tessera noleggio gratis a chi presenta questo coupon

ASSORTIMENTO ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

SQUARESOFT
Chrono Trigger 2 (1997)
Final Fantasy VII (aprile '97)
Live a Live 2 (1997)
Tobal #1 (1997)

TOBAL #1 IN USCITA IL PROSSIMO ANNO.

TIME WARNER INTERACTIVE
Zero Divide 2 (novembre)

DI ZERO DIVIDE. UN TITOLO DA TENERE ASSOLUTAMENTE D'OCCHIO.

UNIVERSAL STUDIOS
Disruptor (dicembre)

US GOLD
Blam Machinehead (settembre)
Dream Team Basketball (giugno)
Incredible Hulk 2 (settembre)
Olympic Soccer (giugno)
Summer Games (giugno)
Swagman (luglio)

UTOPIA TECHNOLOGIES
Montezuma Revenge 3D (luglio)

VIACOM
Aeon Flux (settembre)

VIC TOKAI
Alien Virus (giugno)

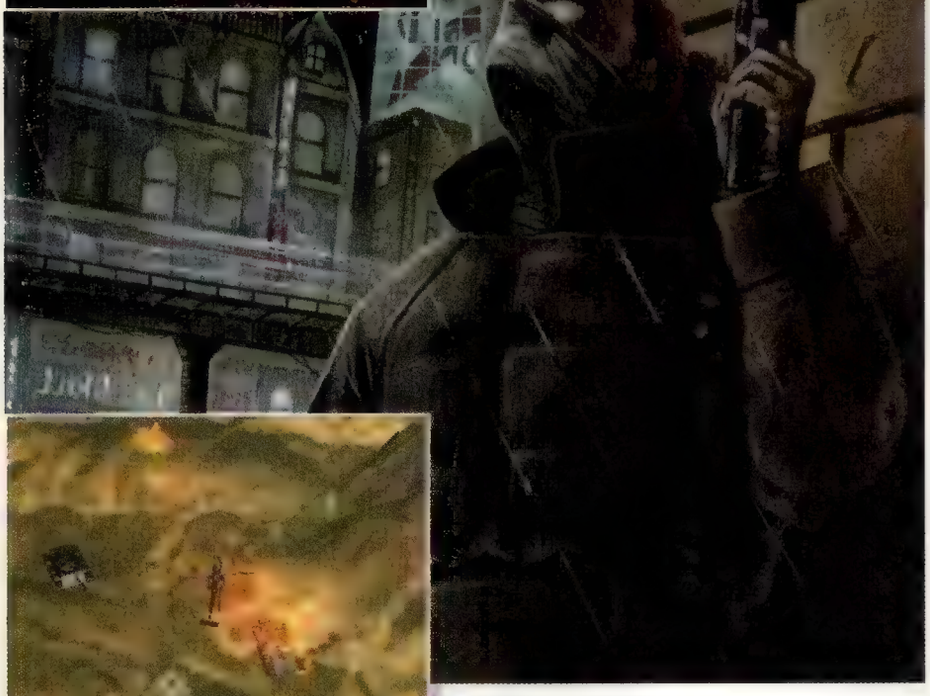
ARRIVA SU SATURN. RIUSCIRÀ A RIPETERE LO STREPITOSO SUCCESSO OTTENUTO QUALCHE MESE OR SONO SU PC?

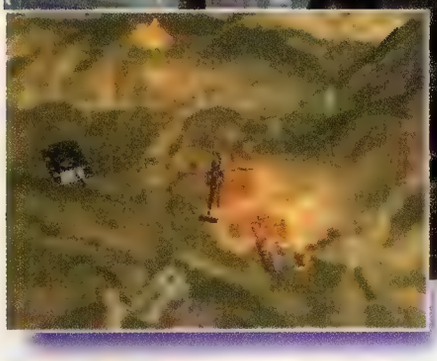
SNK

Due conversioni della SNK per PSX presentate in fiera: **Samurai Shodown 3** (30%) e **King of Fighters '95** (80%).
Graficamente parlando, i due titoli sono ineccepibili, ma le animazioni abbisognano ancora di qualche aggiustamento e i tempi di caricamento sono inaccettabili, anche se SNK ha assicurato che il problema sarà risolto prima del lancio dei giochi.

ELECTRONIC ARTS

Nell'enorme stand EA, erano presenti solo quattro titoli giocabili per PSX. L'atteso **Madden '97** uscirà solo alla fine del '96 ed è stato presentato solo in video. Paurosamente deludente **NHL '97**, al di sotto delle ultime produzioni EA e di case come Virgin (**NHL Powerplay**) o Sony (il cui sequel di **NHL FaceOff** è assai più interessante). **Triple Play '96** è una simulazione di basket della nuova generazione che cerca spazio in un mercato dominato da **Total NBA** (aka **NBA ShootOut**) e **In The Zone** (il cui sequel è previsto per ottobre). **Mario Andretti Racing**, completo all'80%, fa il suo dovere, ma è privo del carisma di **Ridge Racer**. Eccellenti, invece, **Fade To Black** (vedi preview completa) e **Syndicate Wars** dei Bullfrog, senza dimenticare una *early version* di **Soviet Strike**, il sequel a 32-bit di **Jungle Strike**.





VIRGIN
Converse Hoops (tba)
Eleventh Hour (settembre)
Golden Nugget (giugno)
Grid Runners (luglio)
Indy Car Racing (settembre)
NHL Powerplay (disponibile)
Spot Goes to Hollywood (giugno)

WILLIAMS
Area 51 (ottobre)
Final Doom (novembre)
Mortal Kombat Trilogy (ottobre)
NHL Open Ice (ottobre)
Robotron 3D (ottobre)
WarGods (dicembre)

NEXT MONTH!

- SPECIALI MONOGRAFICI SUI MIGLIORI TITOLI PRESENTATI
- DEBUTTA *Big in Japan*: LO SPAZIO 100% GIAPPONESE DI **SUPER PLAYSTATION CONSOLE**, NUOVE INTERVISTE ESCLUSIVE
- LA RECENSIONE DI **Motor Toon GP 2** E UN SACCO DI ALTRI SERVIZI MASSIVI

DATECI UN PO' DI TEMPO E COMINCEREMO A RULLARE ALLA GRANDE...

MBF

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3 LOS ANGELES '96

PLAYWORLD

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727
IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN
VENDITA DIRETTA A RIVENDITORI E PRIVATI

GIOCHI GAME BOY A PARTIRE DA L. 25.000

GIOCHI SUPER NINTENDO A PARTIRE DA L. 25.000

GIOCHI 3DO A PARTIRE DA L. 35.000

GIOCHI PLAY STATION A PARTIRE DA L. 75.000

TELEFONA QUESTA FANTASTICA OFFERTA
DURA SOLO FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

Crash Bandicoot

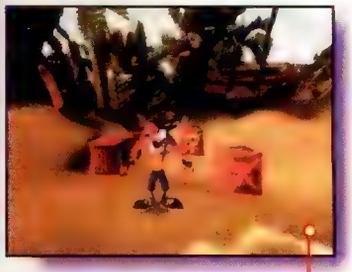
SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	SONY
DATA DI USCITA	SETTEMBRE
N° GIOCATORI	1
GENERE	PIATTAFORME

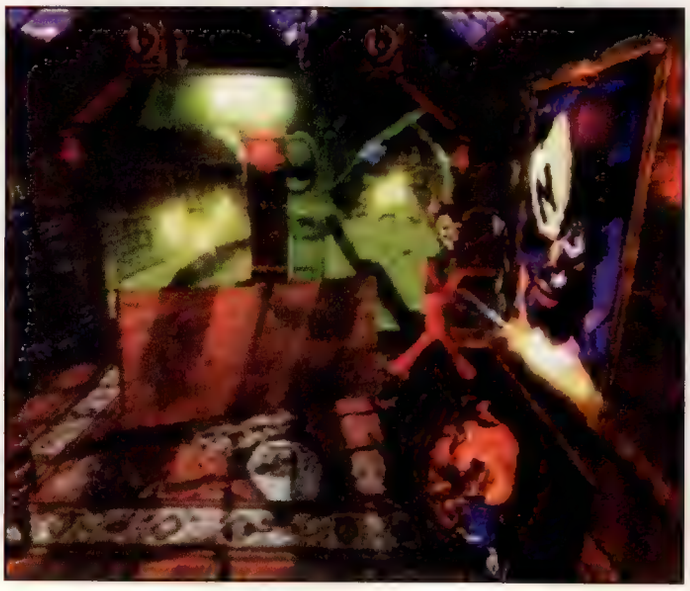
Finalmente è ufficiale: Sony ha scelto il personaggio-simbolo, destinato a diventare il portabandiera di PlayStation. In un primo tempo, Sony si era indirizzata su Max (il sinistro faccione poligonale, presentato ufficialmente all'E3 losangelino del 1995), quindi era stata la volta di Sonya, la lottatrice con la frusta di Tohshinden. Sony aveva pensato anche a Hermie the Hopperhead il personaggio creato da Testuji Yamamoto e Yuke Taniguchi (autori della bilogia di *Jumpin' Flash*).
Sony tuttavia ha atteso l'E3 di quest'anno per presentare al mondo Crash Bandicoot, una specie di lupo dal look a dir poco demenziale creato dai Naughty Dog (*Way of The Warrior* per 3DO). Protagonista di un incredibile platform game, che dovrebbe approdare sugli schermi domestici sul finire dell'estate, *Crash Bandicoot* rappresenta la risposta Sony a *Nights* (Sega Saturn) e *Super Mario 64* (Nintendo 64).
Da quanto abbiamo potuto vedere, *Crash Bandicoot* sembra destinato a settare un nuovo standard di platform tridimensionali.
Per ciò che concerne l'aspetto grafico, *Crash Bandicoot*, è stato realizzato mediante l'aggregazione di poligoni mappati e ombreggiati in tempo reale, con magistrali effetti di Gouraud Shading; il livello di dettaglio é a dir poco eccellente, mentre avvicinandosi ai vari oggetti, questi mantengono un alto grado di definizione, senza "spixellamenti": i coders della Naughty Dog hanno implementato delle routines di "mip-mapping" via software con ottimi risultati. Un altro aspetto da mettere in evidenza riguarda la fluidità di gioco che nonostante la mole grafica a dir poco massiccia, muove la bellezza di 30 fps: niente male, vero?

LA NUOVA MASCOTTE DI PLAYSTATION, CRASH: CE LA FARÀ CONTRO MARIO E SONIC?

CRASH BANDICOOT È STATO CREATO DAI NAUGHTY DOG.



GLI SCENARI IN 3D SONO ECCEZIONALMENTE DEFINITI.



Videogiochi ESSE

Via Libertà,258 (nei pressi della IV traversa destra)
80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465 - 081/7765611

DISCWORLD	L. 97.000
ACTUA SOCCER	L. 95.000
RIDGE RACER REVOLUTION	L. 99.000
WIPEOUT	L. 80.000
RAPID RELOAD	L. 99.000
CRAZY IVAN	L. 99.000
ESPN EXTREME GAMES	L. 95.000
DEFCON 5	L. 79.900
CYBER SLED	L. 95.000
JUMPING FLASH	L. 95.000
ACE COMBAT	L. 99.000
TOHSHIN DEN	L. 99.000
TEKKEN	L. 109.000
FIFA SOCCER '96	L. 105.000
PARODIUS	L. 89.000
NBA JAM	L. 99.000
TOPOLINO MANIA	L. 90.000
ALIEN TRILOGY	L. 105.000
GEX	L. 100.000
PHILOSOMA	L. 90.000
TOSHINDEN 2	L. 139.000
NEED FOR SPEED	L. 115.000
WING COMMANDER	L. 118.000
TRUE PINBALL	L. 105.000
D	L. 114.000
AGILE WARRIOR	L. 115.000
POWER SERVE TENNIS	L. 99.000
ADIDAS PAWER SOCCER	L.99.000
NFL GAME DAY	L. 95.000
NHL FACE OFF	L. 95.000
STREET FIGHTER ALPHA	L. 99.000
CRITICOM	L. 99.000
NAMCO MUSEUM VOL.1	L. 99.000
TOTAL NBA '96	L. 95.000
DOOM	L. 110.000

GAME BOY

MICON'S CASTLE	L. 32.000
WARIO LAND 3	L. 53.000
EARTHWORM JIM	L. 53.000
ROBOCOP Versus TERMINATOR	L. 39.000
WINNING GOAL	L. 32.000
POCAHONTAS	L. 69.000
MR. NUTZ	L. 46.000
CHOPLIFTER 3	L. 32.000
TENNIS	L. 39.900
BATMAN FOREVER	L. 55.000
ZELDA	L. 39.900

SUPER NINTENDO

TOPOLINO MANIA	L. 53.000
YOSHI'S ISLAND	L. 129.900
ZELDA	L. 50.000
CLAYMATES	L. 42.000
MICHAEL JORDAN	L. 65.000
CLAY FIGHTER 2	L. 59.000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUX	L. 115.000
ZICO SOCCER	L. 29.900
CAPTAIN COMMANDO	L. 59.000
SUPER STREET FIGHTER 2	L. 95.000
GHOUL PATROL	L. 59.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 115.000
SPARKSTER	L. 73.000
SUPER METROID	L. 60.000
FIFA 96	L. 105.000
WWF WRESTLING	L. 62.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	L. 59.000
GOODS	L. 59.000
SUPER BEKID	L. 61.000
SUPER TENNIS	L. 70.000
SUPER MARIO KART	L. 82.000
DESERT FIGHTER	L. 60.000
CHOPLIFTER 3	L. 60.000
PAGEMASTER	L. 73.000
SIM CITY	L. 60.000
NBA LIVE 96	L. 105.000
KILLER INSTINCT	L. 75.000
SUPER BOMBERMAN 2	L. 43.000
SAILOR MOON	L. 53.000
ILLUSION OF TIME	L. 53.000
90 MINUTES	L. 128.000
SUPER PUNCHOUT	L. 75.000
INCREDIBILE HULK	L. 52.000
TRUE LIES	L. 49.000
DONKEY KONG 2	L. 99.000
TOY STORY	telefonare

NEO GEO CD

WORLD HEROES 2	L. 40.000
THE KING OF FIGHTERS '94	L. 40.000
WORLD HEROES PERFECT	L. 85.000
MAGICIAN LORD	L. 40.000
VEW POINT	L. 40.000
NINJA COMBAT	L..40.000
STREET HOOP	L. 40.000
THE KING OF FIGHTERS '95	L. 85.000
THE SUPER SPY	L. 40.000
TOP HUNTER	L. 40.000
KARNOV'S REVENGE	L. 40.000
SAMURAI SHODOWN 2	L. 40.000
NAM 1975	L. 40.000
ALPHA MISSION	L. 40.000
SAMURAI SPIRITS	L. 40.000
AERO FIGHTERS	L. 40.000
BASEBALL STARS 2	L. 40.000
FATAL FURY SPECIAL KING OF THE MONSTERS 2	L. 40.000
AGGRESSORS OF DARK KOMBAT	L. 40.000
ART OF FIGHTING 2	L. 40.000
SUPER SIDE KICKS 2	L. 40.000
RALLY CHASE	L. 40.000
SAMURAI SHODOWN 3	L. 99.000
AERO FIGHTERS 3	L. 99.000
WIND JAMMERS	L. 40.000
JOY JOY KID	L. 40.000
STAKES WINNER	L. 99.000
PUZZLE BOBBLE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON	L. 99.000
WORLD HEROS PERFECT	L. 99.000

CHI ACQUISTA UNO DEI PRODOTTI RICEVERÀ IN OMAGGIO UN KIT PULISCI CONSOLE

Final Fantasy VII

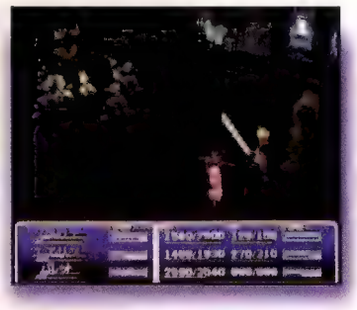
SCHEDA TECNICA

[illegible]	SQUARESOFT
DATA DI USCITA	DICEMBRE
N° GIOCATORI	1-2
GENERE	RPG

L'annuncio da parte di Squaresoft di abbandonare il Dream Team Nintendo è stato accolto con grande entusiasmo dalla comunità videoludica legata a Sony PlayStation. Infatti, la leggendaria casa giapponese ha una serie di prodotti per il 32-bit Sony che provocheranno più di un dispiacere alla grande enne. L'attesissimo sequel di *Final Fantasy VI* è stato annunciato per Sony PlayStation e PC. Inizialmente previsto per Nintendo 64, il nuovo episodio della saga fantasy più popolare del Giappone arriverà a dicembre e già Sony Computer Entertainment of Europe ha fatto sapere che distribuirà la versione in lingua inglese nella primavera del 1997. La decisione di sfruttare l'hardware Sony per sviluppare il settimo episodio di *Final Fantasy* è stata presa da Squaresoft lo scorso novembre, dopo l'ennesimo annuncio del posticipo del lancio del Nintendo 64. La programmazione vera e propria, tuttavia, è cominciata solo a gennaio. Per l'occasione, i migliori sviluppatori di Squaresoft stanno lavorando alacremente per creare il miglior gioco di ruolo della storia. È stato calcolato che il progetto richiederà la collaborazione di quasi un centinaio tra programmatori, grafici, art directors e game designers. L'obiettivo di Squaresoft è ambizioso: commercializzare almeno due milioni e mezzo di copie di *Final Fantasy VII*. Impresa quasi impossibile se si considera che, dalla sua uscita a oggi, *Tekken 2* (Namco) ha raggiunto il milione e mezzo di unità vendute. Il precedente episodio di *Final Fantasy* - disponibile esclusivamente per Super Famicom - ha totalizzato i tre milioni di unità.

UN TEAM VINCENTE

La caratteristica principale del nuovo episodio della popolare saga creata da Hironobu Sakaguchi riguarda l'utilizzo della grafica poligonale per ciò che concerne i personaggi. Il contributo di Tetsuya Nomura è stato fondamentale: Tetsuya ha curato personalmente ogni singolo dettaglio del gioco, diretto da un vero e proprio veterano, Yoshinori Kitasei. Il ruolo di Yoshitaka Amano, invece, è decisamente meno rilevante rispetto al passato, anche perché Amano non ha ancora dimestichezza con i tool tridimensionali. L'obiettivo del Dream Team Squaresoft è quello di creare un'avventura che richieda almeno 40 ore per essere completata.

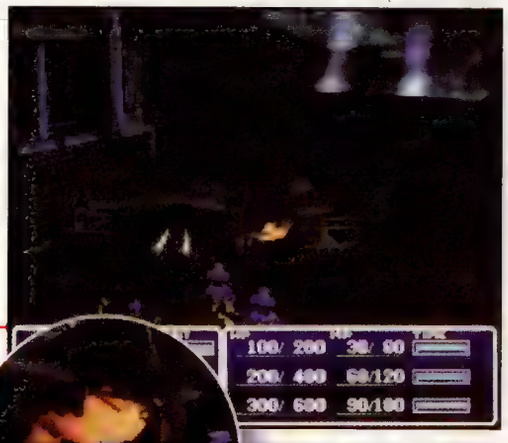


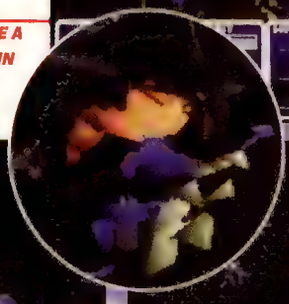
I NUOVI EROI

I personaggi principali di *Final Fantasy VII* sono tre: Cloud (un giovane guerriero), Aerith (l'equivalente femminile) e Bullet (un gigante di colore). Dal punto di vista cosmetico, balza subito all'occhio che ogni singolo creatura, umana o mitologica, è completamente renderizzata. Il livello di dettaglio dei personaggi è reso ancora più sofisticato dall'uso sapiente di texture e Gouraud Shading. Per il personaggio di Cloud sono stati utilizzati circa 500 poligoni, ma ci sono alcuni mostri composti da 8/900 poligoni.

I COMBATTIMENTI

Rispetto ai precedenti episodi della saga, le innovazioni sono radicali. Gli scontri si svolgono infatti in tre dimensioni e in tempo reale. I combattimenti vengono ripresi da telecamere virtuali che moltiplicano le visuali e i punti di vista. Gli zoom consentono di seguire la sfida come se ci si trovasse effettivamente sul campo di battaglia. Nelle scene di combattimento inserite nei vari demo che abbiamo visionato sino ad oggi, non compaiono più di tre personaggi alla volta. La fluidità dell'azione è buona: i quadri si susseguono al ritmo di quindici al secondo.





LA STORIA SI SVOLGE PRINCIPALMENTE A MIDGAR, L'EQUIVALENTE DI NARSHE IN FINLA FANTASY VII.

EFFETTI SPECIALI

Squaresoft ha insistito in particolare sull'aspetto estetico di *Final Fantasy*, ottenendo risultati che nessuna altra casa era riuscita fino ad oggi ad ottenere. Gli effetti di ombreggiatura e di traslucenza, per esempio, sono di ottima fattura e la nebbia appare estremamente realistica. Come saprete, *Final Fantasy VII* occuperà ben due compact disc: centinaia di megabyte sono stati utilizzati per le numerose scene animate che costituiscono un accompagnamento spettacolare all'azione di gioco.

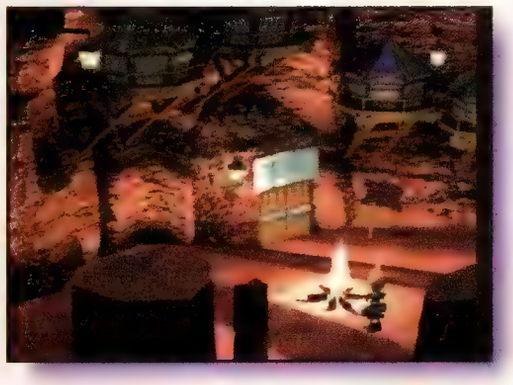
GLI SCENARI

Gli ambienti sono stati disegnati sfruttando appieno la palette cromatica di PlayStation: ogni singolo frame sembra un quadro. Le tinte pastello delle foreste, le ombreggiature e la precisione stilistica superano largamente qualsiasi cosa mai vista prima. Se i personaggi sono renderizzati, gli scenari invece rimangono bidimensionali. La tecnica di animazione impiegata in *Final Fantasy VII* è in qualche modo analoga a quella di *Resident Evil*, sebbene l'azione non risulti spezzata in una serie di inquadrature, ma segua il movimento di una telecamera virtuale. Gli effetti di scaling sono particolarmente riusciti e il realismo delle animazioni lascia a bocca aperta.

PROSSIMAMENTE...

Squaresoft intende produrre oltre venti titoli per Sony PlayStation entra la fine del 1997. Tra questi segnaliamo nuovi episodi della saga di *Seiken Densetsu* meglio conosciuta come *The Secret of Mana*, *Live a Live 2*, *Front Mission*, *Gun Hazard* (sviluppato dal team Omiya), *Treasure Hunter G 2* (Sting) e *Romancing Saga*. È già in fase avanzata di programmazione *Chrono Trigger II* (gennaio '97 - il primo episodio ha venduto quasi 2.5 milioni di pezzi in Japan e oltre 300.000 negli States) che utilizzerà molti degli accorgimenti tecnici che vedremo in *Final Fantasy VII*.

Ma la produzione Squaresoft per PlayStation non si limiterà ai soli giochi di ruolo, ma includerà anche picchiaduro, platform e puzzle games.



In Final Fantasy VII potrete arrivare a controllare fino a dieci personaggi contemporaneamente.

SQUARESOFT PARLA!

Super PlayStation Console ha chiesto ad Han Lee, uno dei più importanti programmatori di Squaresoft of America alcune delucidazioni sulle prossime produzioni, sul futuro di PlayStation e sulla minaccia rappresentata dal Nintendo 64. Questo è quanto:

SPC: Innanzitutto vorremmo sapere a quali progetti stai lavorando...
Han Lee: Un RPG basato su un romanzo di fantascienza molto popolare in Giappone.

SPC: Puoi dirci qualcosa di più? Quando sarà pronto?
Han Lee: Si tratta di una sorta di *Snatcher* con grafica real-time. Sarà commercializzato nei primi mesi del prossimo anno.

SPC: Come mai il tempo che intercorre tra l'uscita della versione nipponica di un vostro rpg e quella in lingua inglese è sempre lunghissimo? In futuro pensate di fare qualcosa per migliorare questa situazione?
Han Lee: Dipende tutto dal genere dei giochi. Alcuni non vengono addirittura distribuiti in occidente, come simulazioni di mahjong o scacchi o pachinko, mentre per altri dobbiamo comunque attendere l'approvazione ufficiale di Sony Computer Entertainment of America. Inoltre, non ci occupiamo sempre della distribuzione dei nostri titoli. *Tobal* #1, ad esempio, verrà commercializzato da Sony.

SPC: Come giudichi l'hardware di PlayStation?
Han Lee: Si tratta di una piattaforma ottima per le animazioni tridimensionali.

SPC: Come valuti PlayStation in rapporto a Saturn e Nintendo 64?
Han Lee: Si tratta di console che hanno potenzialità tutto sommato simili, nel senso che ognuna ha dei punti di forza che risultano controbilanciati da alcune debolezze di fondo. PlayStation può contare su un geometry engine molto veloce che si occupa dei calcoli per il 3D, ma è oggettivamente carente sul 2D. Saturn ha un processore background indipendente e più VRAM, ma non ha un coprocessore analogo al geometry engine di PlayStation. Nintendo 64 può contare su anti-aliasing in tempo reale, Z-buffer, ma è penalizzato da un singolo, lento bus a 8-bit.

SPC: Cosa ne pensi della decisione di Nintendo di commercializzare videogames su cartuccia? E cosa ci puoi dire del 64DD?
Han Lee: Credo che la decisione di Nintendo sia stato un grave errore. 64DD? Non lo vedremo presto. IL CD-ROM è lo standard del divertimento elettronico e nel futuro ci sarà il DVD.

SPC: A livello mondiale, la base di Saturn installata è simile a quella di PlayStation. Perché Squaresoft ha provilegiato la console Sony? Svilupperete mai anche per Saturn?
Han Lee: Squaresoft produrrà videogiochi per ogni piattaforma che riterrà conveniente. Tra queste c'è sicuramente Saturn.

SPC: Hironobu Sakaguchi, Vice Presidente della Square of Japan, chairman della divisione USA nonché creatore della saga di *Final Fantasy*, ha recentemente affermato che entro la fine del 1997, Square commercializzerà oltre 20 titoli per PlayStation. Si tratta di un numero di giochi superiori a quelli prodotti negli ultimi cinque anni per Super Famicom. Ora, di cosa si tratta: titoli inediti o conversioni o sequels?
Han Lee: Un po' di tutto. Alcuni inediti, come *Tobal*, altri sequels, come *Front Mission 2* e *Chrono Trigger 2*.

SPC: Quali sono i tuoi videogiochi preferiti? Quali ti hanno maggiormente influenzato?
Han Lee: Il gioco che preferisco, attualmente, è *Guardian Heroes* per Saturn. Il videogame che mi ha influenzato a tal punto da spingermi a diventare un programmatore è stato *Space Harrier*.

Ringraziamo Han Lee per la sua collaborazione.

TOBAL

Tobal è il primo picchiaduro tridimensionale targato Squaresoft.
Per l'occasione, la casa nipponica ha arruolato alcuni dei migliori programmatori sulla piazza, tra cui alcune colonne portanti di Namco e Sega AM2. Seichi Ishii, proveniente dalla Namco, aveva in passato collaborato con la divisione Sega capitanata da Yu Suzuki.
Tra i suo lavori citiamo *Virtua Fighter*, *Tekken* e *Tekken 2*. Altri sviluppatori che hanno lasciato Namco per militare nelle file Squaresoft sono Hitoshi Matsuda (*Tekken*, *Tekken 2*), Masahiro Onoguchi (*Tekken*) e Takeyoshi Nishimori (*Soul Edge*). Ma Squaresoft ha saccheggiato abbondantemente anche AM2: Takashi Suzuki, Tomohiro Ishii, Toru Ikeuchi e Shin Kimura hanno contribuito in maniera determinante al successo di *Virtua Fighter* e *Virtua Fighter 2*. L'acquisto in massa di coders specializzati testimonia l'interesse di Squaresoft di diventare una software house eclettica, capace di sfornare non solo rpg in qualità industriale, ma anche picchiaduro tra i più sofisticati. Non a caso, la stampa nipponica ha parlato di una vera e propria Dream Factory, alludendo al poderoso potenziale tecnico allestito da Squaresoft. Qualche anno fa, Capcom si era fortemente indebolita dopo che sei dei migliori game designers erano passati alla SNK. Ora sono Namco e Sega ad aver subito un duro colpo. Ma *Tobal* può contare anche sulla collaborazione del grande maestro Akira Toriyama, che molti di voi conosceranno come l'autore di Arale ma soprattutto di *Dragon Ball*, pubblicato in Italia da Star Comics. *Tobal* sarà commercializzato nel primo quarto del 1997. *Tobal* è un picchiaduro tridimensionale nella tradizione *Virtua Fighter 2* e *Tekken 2*. Potete contare su **Super PlayStation Console** per una anteprima completa.

A Tobal stanno lavorando i migliori programmatori giapponesi. Leggete qui a fianco se non ci credete...

Inizialmente intitolato Troopers, Tobal rappresenta il primo picchiaduro targato Squaresoft.

GAME START

PlayStation™

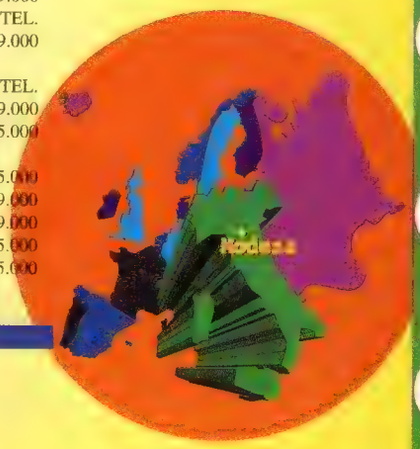
TITOLI PAL VERSION SONY PLAYSTA. PAL	TEL.
3D DECATHLON	TEL.
ACTUA GOLF	105.000
ACTUA SOCCER	85.000
ADIDAS POW. SOC.	109.000
AGILE WARRIOR	95.000
AIR COMBAT	85.000
ALIEN TRILOGY	99.000
ALONE THE DARK 2	95.000
CRITICOM	105.000
CYBERIA	105.000
DEFCON V	89.000
DESCENT	109.000
DESTRUCTION D.	95.000
DISCWORLD	95.000
DOOM	89.000
EXTREME GAMES	79.000
EXTREME PINBALL	89.000
F1	TEL.
FADE TO BLACK	105.000
FIFA 96	89.000
GALAXIAN 3	TEL.
GEX	95.000
GOAL STORM	79.000
HORNED HOWL	TEL.
JHONNY BAZOOK.	79.000
JOHN MADDEN 96	TEL.
JUPPITER STRIKE	89.000
KRAZI IVAN	79.000
LEGACY OF KAIN	TEL.
LOADED	95.000
LODE RUNNER	TEL.
MAGIC CARPET	95.000
MORTAL KOMBAT 3	79.000
MYST	105.000
NAMCO MUSEUM VOL. I	105.000
NBA IN THE ZONE	89.000
NBA JAM T.EDITION	79.000
NBA LIVE 96	109.000
NEED FOR SPEED	105.000
NFL GAMEDAY	105.000
NHL HOCKEY	105.000
OLYMPIC SOCCER	TEL.
PANZER GENERAL	109.000
PARODIUS	85.000
PGA 96	95.000
PHILOSOMA	89.000
POWER SERV. TEN.	89.000
PSICHIC DETECTI.	95.000
RAGIN SKIES	TEL.
RAIDEN PROJECT	89.000
RESIDENT EVIL	110.000
RIDGE RACER	95.000
RIDGE RAC. REV.	109.000
ROAD RASH	95.000
SAMPRAS EXTREME	TEL.
SHELL SHOCK	105.000
SIDEWINTER	TEL.
SLAM& JAM 96	TEL.
STARBLADE ALPHA	79.000
STARBLADE ALPHA	89.000
STREET FIGH. ZE.	109.000
TEKKEN	105.000
THE D	99.000
THEME PARK	75.000
THOSHINDEN 2	109.000
THOSHINDEN	85.000
THUNDERHAWK 2	95.000
TIME COMMANDO	105.000
TOPOLINO E AVV.	85.000
TOTAL NBA 96	99.000
TRUE PINBALL	95.000
TWISTED METAL	89.000
VIEW POINT	TEL.
WARHAWK	75.000
WING COMMAN. III	89.000
WIPE OUT	95.000
WORLD CUP GOLF	99.000
WORMS	89.000
WWF ARCADE	79.000
X COM	95.000
X-MEN	105.000
ZERO DIVIDE	95.000

TITOLI USA VERSION SONY PLAYSTAT. USA	TEL.
AGILE WARRIOR	79.000
ALIEN VIRUS	115.000
BRAINDEAD 13	105.000
CASPER	TEL.
CHRONIC. SWORD	125.000
CREATURE SHOCK	110.000
CRITICOM	75.000
CYBERIA	99.000
DARK STALKER	119.000
DEFCON V	79.000
DESCENT	99.000
DESCENT	99.000
DIE HARD TRILO.	119.000
DREAM TEAM 96	TEL.
EARTHWORM JIM2	119.000
G-POLICE	TEL.
GALAXIAN 3	115.000
HARDBALL 5	105.000
IN THE HUNT	95.000
IREM ARCA. CLAS.	109.000
IRON STORM	115.000
KING'S FIELD 2	119.000
KING'S FIELD	99.000
MORTAL KOMBAT 2	TEL.
MYST	109.000
NAMCO MUSE. V.1	109.000
NFL GAMEDAY	99.000
NFL QUARTERB. C.	119.000
PO'ED	115.000
PRIMAL RAGE	89.000
PUZZLE BUBBLE 2	115.000
RAYMAN	85.000
RESIDENT EVIL	109.000
RETURN FIRE	105.000
RIDGE RACE. REV.	115.000
SILVER LOAD	115.000
SILVER LOAD	115.000
SINDICATE WARS	TEL.
SKELETON WARR.	115.000
STREET FIGHT. Z.	119.000
STRIKER 96	85.000
THOSHINDEN 2	109.000
THOSHINDEN 2	115.000
TOP GUN	115.000
WILLIAMS ARC. H.	109.000
X MEN	109.000

TITOLI JAP VESRION SONY PLAYSTAT. JAP	TEL.
ARC THE LAD II	TEL.
CHORO Q	135.000
DARK STALKER	149.000
DORAEMON	145.000
DOUBLE DRAGON	149.000
DRAGON BALLZ 3D	TEL.
FLOATING RUNNER .	TEL.
GOEMON WARR.	155.000
GRADIUS DELUXE	TEL.
GT RACING	95.000
GUNDAM	49.000
HERMIE HOPPERH.	89.000
HYPER FINAL MATCH TENNIS	145.000
IRON SLAM 96	139.000
JUMPING FLASH 2	159.000
KILEAK THE BL. 2	109.000
KILLING ZONE	149.000
MEGAMAN X	149.000
NAMCO MUS. V. 2	119.000
NAMCO MUS. V. 3	TEL.
POLICE NAUTS	149.000
POPOLO CROS GAIDEN	TEL.
PUZZLE BUBBLE 2	149.000
RIDGE RACE. REV.	135.000
STREET FIGHTER ZERO.	135.000
T.I.Z	99.000
TEKKEN 2	159.000
TEKKEN	95.000
WINNING ELEV. 2	125.000

GAME START
V. BONACINI, 154
41100 MODENA
TEL/FAX (059) 37.09.67
ORARIO 9.30 : 13.00 / 15.00 : 19.30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE



VASTO ASSORTMENTO TITOLI PER SUPERNINTENDO MEGADRVE SATURN GAMEBOY PC-CD

VENDITA E RITIRO USATO.

CONTROLLER MACA 40.000
CONVERTER UNIVER. TEL.
JOYPAD EXTEN. CABLE 19.000
JOYPAD INNOVATION 39.000
JOYPAD SONY 65.000
JOYSTICK ASCH 105.000

JOYSTICK PS ARCADE 115.000
LINK CABLE 40.000
MEMORY CARD SONY 55.000
RGB SCART LEAD 40.000

MEMORY CARD 80 BL. 29.000
MOUSE 65.000
MULTITAP 69.000
MULTITAP SONY 89.000

NEGCON 119.000
PAD PROGRAMMABILE + RAM MEMORIA 79.000
PRO ACTION REPLAY 119.000
PULISCI CD ELETTRONICO 39.000

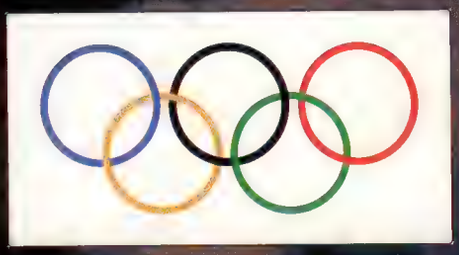
PULISCI LENTE + CD 29.000
RAGCON MAD CATZ 125.000
RF ADAPTOR 55.000
VOLANTE MAD CATZ 145.000

" Playstation " è un marchio della Sony Computer Entertainment Inc.

MOMENTI DI GLORIA

Con l'avvicinarsi della cerimonia d'apertura delle Olimpiadi di Atlanta si cominciano anche a vedere le prime immagini degli inevitabili tie-in riferiti all'evento. Konami, US Gold e Virgin sono già pronte sulla linea di partenza... E voi siete pronti per il via?

I giochi Olimpici sono un po' come le giornate di sport all'oratorio, soltanto che sono per adulti in pantaloncini e maglietta strasponsorizzati. Ci sono le medesime specialità, le madri degli atleti che assistono alla gara lungo il tracciato, e all'arrivo viene offerto ai partecipanti un bicchiere di spremuta d'arancia. In effetti è solo il tipo di allenamento che cambia. I ragazzini stanno orgogliosi in un paio di pantaloncini da calcio con ai piedi le scarpe da tennis che usano tutti i giorni, mentre i pro indossano capi ultra-leggeri e ultra-attillati, utilizzando oggetti pressoché inutili come scarpe con un cuscinetto mono-dinamico allo Xeno nella suola e stringhe in fiberglass. Già nel 776 AC, quando si tenne la prima edizione delle Olimpiadi nell'antica Grecia, la stragrande maggioranza degli atleti correvano a piedi nudi. I giochi Olimpici continuarono a tenersi ogni quattro anni nonostante le invasioni e le guerre, finché non vennero banditi nel 394 DC. Vennero poi riprese, ma solo nel 1896 ad Atene in Grecia si svolse la prima edizione di quelle che si possono definire le Olimpiadi moderne. Da allora le Olimpiadi sono rimaste una celebrazione sia a livello atletico che a livello sociale dello sport, susseguendosi ogni quattro anni, fatta eccezione per il periodo delle due Guerre Mondiali. Ora nella celebrazione del centenario, le Olimpiadi sono passate dai giochi di Barcellona (1992) oltre Oceano per arrivare ad Atlanta negli Stati Uniti. Come per tradizione uno sciame di tie-in sono pronti ad uscire in contemporanea all'evento e la US Gold guida il gruppo con i suoi due titoli ufficiali, **Olympic Games** e **Olympic Soccer**. Anche la Konami partecipa alla sfida per l'oro Olimpico con l'upgrade del primo videogioco atletico mai realizzato, **Track and Field**. Con la rude potenza della PlayStation al loro servizio riusciremo in fine a catturare la vera essenza dei giochi Olimpici o i risultati saranno soltanto dei grossi buchi nell'acqua?



Quest'estate i giochi Olimpici si svolgeranno negli Stati Uniti, ad Atlanta in Georgia. Verrà festeggiato il 100° anniversario dei Giochi, che rappresentano non solo uno spettacolo sportivo, ma anche un evento culturale, ospitando circa 170 nazioni che si fronteggeranno in oltre 250 gare sportive.
Nelle passate edizioni i Giochi non erano un momento di spettacolo solo dal punto di vista agonistico, al tentativo di abbattimento dei record mondiali e alla sfida per la conquista dell'oro si affiancava la spettacolarità della cerimonia d'apertura, che sancisce l'inizio delle competizioni con l'accensione della fiamma Olimpica. Le Olimpiadi rappresentano il momento clou delle competizioni atletiche, e proprio per questo i tie-in che saranno in competizione tra loro quest'estate dovranno riuscire a rendere quello spirito competitivo nel migliore dei modi.
Affiancati dalla potenza della PlayStation i titoli in arrivo da Konami, US Gold e Virgin, avranno compiuto un impressionante salto di qualità rispetto a classici del passato come **Track and Field**, sia per la presentazione che per il numero di eventi disponibili. Tecniche avanzate come motion-capture e texture-mapping dettagliate rendono più che mai il gioco realistico, con atleti digitali in caccia di medaglie d'oro binarie.Ma nonostante i moderni tie-in abbiano un look sempre più reale, riusciranno a mantenere lo stesso livello di competizione dei predecessori? Eventi difficili come il lancio del giavellotto o del martello saranno delle gare di abilità come nella realtà o un semplice susseguirsi di tasti premuti ad alta velocità e molta fortuna? In ogni modo la battaglia tra questi tre giganti del software di quest'estate si preannuncia eccitante almeno quanto i giochi Olimpici stessi..

FATTI OLIMPICI

- Uno degli eventi più spettacolari delle antiche Olimpiadi era la gara delle bighe, in cui dozzine di carri trainati da quattro cavalli ciascuno si sfidavano su un tracciato non diviso per corsie, cercando di evitare collisioni e di curvare al termine di ogni rettilineo.

- La torcia Olimpica fu introdotta in realtà nel 1936, quando 3.000 corridori portarono torce da Olimpia in Grecia fino a Berlino che era la città ospitante.

- Il record del maggior numero di medaglie d'oro mai vinte da un'atleta in un'Olimpiade è detenuto da Mark Spitz. Il nuotatore statunitense riuscì incredibilmente a conquistare ben 7 medaglie d'oro nel 1972 a Monaco. Il record invece delle medaglie conquistate è del Sovietico Alexander Ditiatin, che ai giochi Olimpici di Mosca nel 1980 conquistò ben 8 medaglie nelle specialità ginniche.

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA DI PLAYSTATION

RIMETTITI AL VOLANTE IL MITO CORRE ANCORA

SOLO PER PLAYSTATION

namco

SONY PlayStation

Vuoi essere aggiornato sulle novità di PlayStation? Compila il coupon a lato e spediscilo a Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma, oppure chiama la PlayStation Line all'166/685890, e lascia i tuoi dati*.

* il costo della telefonata è di L. 952 + IVA al minuto. SV - Servizi Vocali

Distribuito da Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma - Telefono 06/330181

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. RIDGE RACER REVOLUTION è proprietà di NAMCO LTD. Tutti i diritti riservati.

VOGLIO SAPERE TUTTO!

Inviatemi materiale informativo sulle novità PlayStation.

Nome e Cognome _____

Indirizzo _____

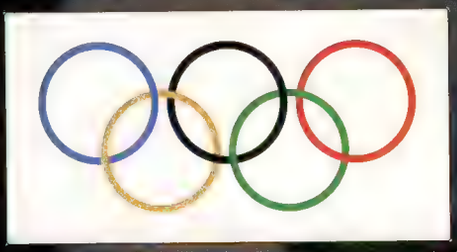
Città _____ Prov. _____ CAP _____

Età _____ Telefono _____

Possiedo una PlayStation ☐ NO ☐ SÌ e n° _____ giochi.

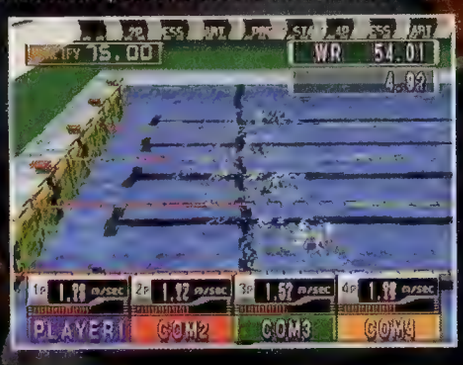
I miei generi preferiti sono: ☐ Racing ☐ Shoot ☐ Combat /Fighting ☐ Adventure/Simul. ☐ Sport ☐ altri _____

SC/R



INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

I giochi di competizione atletica della Konami hanno un pedigree di tutto rispetto: la distanza dal gioco che segnò la rivoluzione dei giochi sportivi negli anni ottanta infatti è del tutto relativa. **International Track and Field** è il nipote del coin-op che porta lo stesso nome e contiene tutti gli otto eventi che apparivano sul predecessore, a partire dal concitato tasteggiamento nei 100 metri fino ad eventi più tecnici come salto in alto e lancio del peso. Tra i nuovi eventi è stata inserita la gara di nuoto a stile libero, già presente in **Hyper Sports**. Nonostante gli eventi siano rimasti pressochè gli stessi del lontano predecessore, graficamente il salto di qualità grafica è notevole. Il gioco è stato creato completamente in 3D, sia per quanto riguarda gli atleti che per i fondali animati. Un esempio eccellente della cura con cui sono stati affrontati tutti i particolari si può avere osservando la gara di nuoto. Grazie all'abilità della PlayStation nel creare trasparenze ed effetti di luce, i nuotatori possono essere visti mentre nuotano furiosamente verso la vittoria con l'acqua e le linee di divisione delle corsie ondeggiano su e giù. Uno dei punti forti di **International Track and Field** è l'ampia gamma di scelta sugli angoli della telecamera. Se i corridori sono appaiati, l'angolo di visuale si stringe permettendovi di apprezzare al meglio i dettagli della gara, zoomando indietro nel caso che un corridore venisse staccato, e lasciando così la possibilità ad ogni giocatore di vedere il proprio concorrente. Sviluppato dal dipartimento di Ricerca e Sviluppo della Konami in Giappone, **International Track and Field** è il primo titolo della Konami che utilizza il metodo della motion-capture. Sembra un ottimo risultato, ma lo potremo apprezzare di più quando sarà presentato al pubblico in Luglio. Sicuramente la competizione con **Olympic Games** della US Gold sarà molto agguerrita, non è sufficiente infatti che un gioco sia ufficiale per essere il migliore...



3D DECATHLON

La gara della Virgin per l'oro Olimpico non comincerà se non verso la fine dell'anno, anche se il gioco sembra crescere molto bene. Sviluppato negli Stati Uniti dalla Virgin US, **3D Decathlon** comprende tutti gli eventi principali dei giochi olimpici, tra cui 100 metri, 110 metri ad ostacoli, lancio del giavellotto e altre gare su pista e su campo. Anche se le immagini a questo punto della lavorazione non sembrano esaltanti, il gioco ultimato dovrebbe vantare immagini renderizzate, come ha confermato la Virgin: per l'animazione degli atleti verrà utilizzata la tecnica della motion-capture. Il gioco è ancora lontano dall'ultimazione, e in sei mesi di lavoro la Virgin si può permettere di osservare i risultati dei rivali e, senza scadenze a brevi termini, perfezionare al meglio 3D **Decathlon. Super** vi terra aggiornati sugli sviluppi della produzione del gioco.

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA DI PLAYSTATION

O SCEGLI UNA SALA GIOCHI O SCEGLI PLAYSTATION

SONY PlayStation

Vuoi essere aggiornato sulle novità di PlayStation? Compila il coupon a lato e spediscilo a Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma, oppure chiama la PlayStation Line all'166/685890, e lascia i tuoi dati*.

* il costo della telefonata è di L. 952 + IVA al minuto. SV - Servizi Vocali

Distribuito da Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma - Telefono 06/330181

PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. RIDGE RACER REVOLUTION è proprietà di NAMCO LTD. BATTLE ARENA TOSHINDEN-2 e i suoi personaggi sono proprietà di TAKARA Co. Ltd. © TAKARA Co. Ltd. 1996. Tutti i diritti riservati.

VOGLIO SAPERE TUTTO!

Inviatemi materiale informativo sulle novità PlayStation.

Nome e Cognome _____

Indirizzo _____

Città _____ Prov. _____ CAP _____

Età _____ Telefono _____

Possiedo una PlayStation ☐ NO ☐ SÌ e n° _____ giochi.

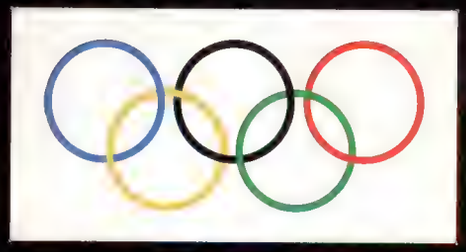
I miei generi preferiti sono: ☐ Racing ☐ Shoot ☐ Combat /Fighting ☐ Adventure/Simul. ☐ Sport ☐ altri _____

OLYMPIC GAMES

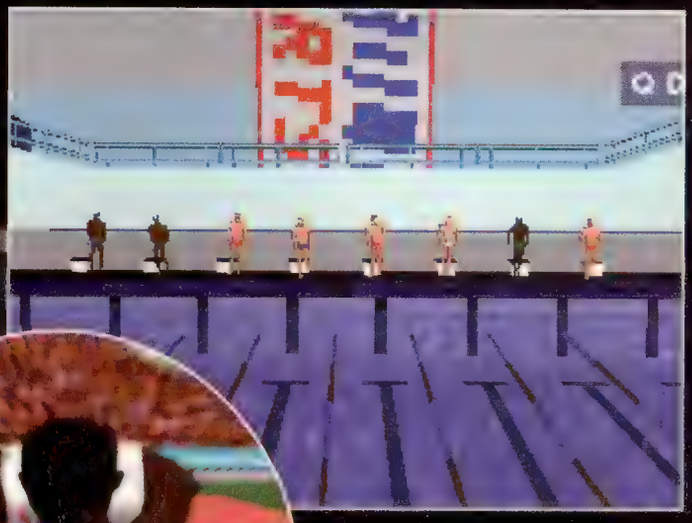
Come per tradizione sarà ancora la US Gold la responsabile della produzione dell'unico tie-in ufficiale dei giochi Olimpici. Come per **Olympic Soccer**, la US Gold ha deciso di realizzare **Olympic Games** in modo che sia una simulazione sportiva arcade, che contiene una selezione degli eventi che vedremo quest'estate. Il gioco è stato sviluppato dal team di programmazione di Banbury, Silicon Dreams (i programmatori di **Fever Pitch** per Megadrive e dello stesso **Olympic Soccer**). Sebbene la US Gold sia decisa a rendere **Olympic Games** una simulazione sportiva molto realistica piuttosto che il solito frenetico spacca-joypad, la Silicon Dreams sembra intenzionata a tornare al vecchio stile di pigiamento-tasti per rendere il gioco più eccitante. Il gioco sembra essere all'altezza delle nostre aspettative e la presenza di un paio di eventi in cui possono gareggiare otto giocatori contemporaneamente (usando due multipad e un mucchietto di joypad), rendono **Olympic Games** uno dei giochi sportivi più competitivi per PlayStation. E a proposito delle gare... Il programma degli eventi di **Olympic Games** è lungo e vario; si parte con le immancabili gare su pista, i 100 e i 400 metri piani per passare poi a salto in lungo, triplo e in alto, quindi al lancio di giavellotto, del martello e del disco. Nuoto a stile libero, scherma e sollevamento pesi sono i tre sport indoor e per concludere le gare di tiro con l'arco, tiro al piattello e tiro con pistole a fuoco rapido. Sfruttando al meglio le potenzialità della PlayStation, **Olympic Games** vanta una grafica con dettagli in 3D, in cui ogni atleta è stato prima modellato con poligoni, quindi ritoccato con texture-mappato e Gouraud-shading, per dargli un aspetto realistico. C'è inoltre un commento di tipo televisivo che vi accompagnerà durante le gare, rendendo lo stile del gioco e la presentazione il più originali possibile. Nonostante tutto la giocabilità è ancora tutta da provare quando il gioco sarà ultimato, cioè in Luglio.

UN COLPO PERFETTO E IL GIUDICE CADE A TERRA STECCHITO...

OLYMPIC GAMES I PROGRAMMATORI HANNO UTILIZZATO IN MODO MASSICCIO LA GRAFICA IN RAY-TRACING.



La US Gold è da sempre la leader delle simulazioni atletiche, da quando a metà degli anni ottanta la casa di Birmingam produsse **Summer** e **Winter Games** per la Epyx. Ma è stato solo agli inizi degli anni novanta che sono riusciti ad ottenere la licenza ufficiale dei giochi, realizzando il tie-in dei giochi Olimpici di Barcellona nel 1992 e di delle Olimpiadi invernali di Lillehammer nel 1994. Nonostante il numero delle gare fosse rilevante e fossero divertenti da giocare, in entrambi i titoli mancavano tuttavia di quello spirito Olimpico che si cela dietro le competizioni. La US Gold spera di sopperire a questa carenza nella conversione dei giochi di Atlanta 1996.



LA DISCIPLINA DEL SOLLEVAMENTO PESI È STATA SPESSO PRESENTE IN QUESTO GENERE DI GIOCHI.

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	US GOLD
GENERE	SPORTIVO
VERSIONE	EUROPEA
N° GIOCATORI	1-4
CREDITI	NESSUNO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	7

SI RINGRAZIA HALIFAX PER IL CD

Olympic Soccer

Gli Europei sono appena all'inizio e già c'è qualcuno che pensa alla medaglia d'oro da assegnare nella specialità calcistica alle olimpiadi di Atlanta. Quasi da non crederci, eppure un significato esiste ed è piuttosto evidente. Infatti, un campionato continentale ha pur sempre un seguito d'interesse relativamente circoscritto, quindi a molti appassionati sparsi per il mondo potrebbe piacere come la J-League a noi italiani. Ecco allora che la US Gold salta fuori con questo titolo più universale e del tutto particolare. Come saprete le squadre di calcio impegnate nelle Olimpiadi sono delle selezioni fondate su calciatori "normali", sconosciuti al di fuori del proprio campionato nazionale e quasi mai oggetti d'aste miliardarie. Non per questo si tratta di giocatori scarsi, tutt'altro, ma di certo nessuno riesce ad essere determinante come le vere star, tanto che anche lo Zambia può dare lezioni alla pluri-premiata Italia, rifilandogli 4 gol (Seul, 1988). Tutto questo per dire che le squadre di *Olympic Soccer* sono abbastanza livellate da garantire equilibrio in ogni partita. Ma questo titolo è in controcorrente anche per altri aspetti che non la mera natura della manifestazione presa in considerazione, perché dai vari *FIFA '96* e *Actua* i programmatori hanno capito tutto quello che non dovevano fare, vale a dire sviluppare quintali di codice per la grafica e quattro righe per la giocabilità. Da questo punto di vista non c'è nulla da eccepire, visto che siamo sempre stati critici nei confronti dei due titoli sopracitati in fatto di sistema di controllo e rispondenza dei comandi. Così *Olympic Soccer* è dotato prima di tutto di un'azione frenetica e coinvolgente, come i classici *Kick Off* e *Sensible Soccer*, e solamente su un secondo piano conteranno gli altri elementi utili per fare un buon gioco.

Gli sprite saranno tra i più piccoli mai apparsi su questa macchina e faranno gridare allo scandalo i più bacchettoni, mentre i meno chiusi di mente apprezzeranno con garbo l'impostazione scelta. Stesso discorso per i comandi, semplificati all'inverosimile: un tasto per i passaggi e un altro per le conclusioni, quali tiri, colpi di testa e via dicendo. Anche il fattore longevità è stato ben studiato vista la presenza di ben 32 squadre da affrontare in vari tornei e mini-leghe a sorteggio casuale, tutti giocabili da quattro persone contemporaneamente tramite multi-tap. Naturalmente statistiche e posizioni raggiunte possono essere salvate su memory card. Indubbiamente *Olympic Soccer* è un notevole passo avanti verso la simulazione calcistica definitiva per le 32-bit, una sorpresa decisamente inaspettata da parte della US Gold.

SARÀ, MA NOI ASPETTIAMO ANCORA LA VERSIONE PLAYSTATION DI PERFECT ELEVEN...

VELOCI E SEMPLICI, COSÌ VI VOGLIAMO! BEL COLPO IU ES GOLO...

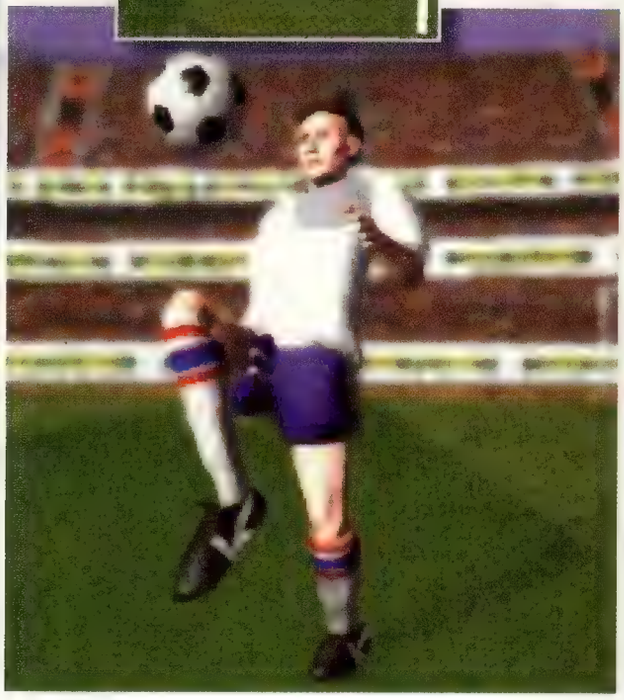
LA FRECCIA VIOLA INDICA IL GIOCATORE IN VOSTRO POSSESSO

SPRITE PICCOLI? METTETEVI GLI OCCHIALI...

PORTIERI PIÙ PREPARATI TROVEREMO I TRUCCHETTI!

ATLANTA... POTA, POTA!

Si torna all'antico, come già detto poco addietro. Giocabilità e velocità prima di tutto, alla US Gold hanno deciso di ridare vita ad una formula troppo presto abbandonata senza una benché minima ragionevole motivazione. Che sia di nuovo giunto il momento di far rivivere lo zombie Kick Off? I comandi ricordano molto da vicino titoli passati, in quanto sono previsti solo due tasti attivi: uno per i passaggi e uno per gli interventi diversi, che verranno selezionati automaticamente in base all'altezza della palla. Aria di muffa anche parlando di inquadrature, in quanto quella adottata sarà l'amata-odiata laterale, arricchita e svecchiata da zoomate in occasione di momenti caldi. L'unico aspetto che non ha subito il processo di ringiovanimento è, fortunatamente, la routine di gestione del portiere, il quale invece si presenta preparato come non abbiamo mai potuto apprezzare prima.



COMMENTO

LOG

Non so se essere contento o deluso di questo passo all'indietro compiuto dagli sviluppatori della US Gold, abituato come sono alle prodezze grafiche offerte dalle macchine di nuova generazione.
La sua frenesia e giocabilità però mi ha portato subito a dimenticare l'elevato dettaglio grafico lanciandomi in ore di sfrenato divertimento amplificato considerevolmente dalla possibilità di giocare con più persone contemporaneamente.
Le trentadue squadre presenti consentono inoltre una grande longevità e soprattutto una notevole varietà nei tornei, grazie soprattutto all'attiva sistema di selezione casuale.
Olympic Soccer è senza dubbio una buona simulazione calcistica caratterizzata da una grande giocabilità, peccato per il dettaglio grafico non troppo esaltante. Per finire un'annotazione: le reti si gonfiano per la gioia del sottoscritto, eterno sostenitore di questa particolarità...

COMMENTO

DIEGO

Anche se normalmente le simulazioni calcistiche mi lasciano indifferente, quando appare un titolo frenetico e giocabile non mi disdegno di giocarci un poco.
Questo è senza dubbio il caso di *Olympic Soccer* la cui giocabilità mi ha piacevolmente stupito, soprattutto visto lo scarso controllo che normalmente caratterizza le simulazioni sportive poligonali di questi ultimi tempi.
Il basso livello di dettaglio ha permesso inoltre una considerevole velocità di gioco a tutto vantaggio della frenezia dell'azione.
Molto buono anche il sonoro caratterizzato da un ottima performance del cronista Alan Green che contribuisce ad aumentare la non elevata sensazione di realismo causata dalla poverta grafica del gioco.
Un titolo da consigliare quindi a chi è in cerca di una simulazione calcistica giocabile, soprattutto considerando che i giochi di calcio usciti in questo ultimi mesi su tutti i 32-bit non hanno mai brillato per questa essenziale caratteristica.

UN BUONGIORNO A VOI...

A quanto pare quella di utilizzare una voce nota per commentare le gesta di calciatori virtuali non è solo una moda passeggera, ma una vera e propria abitudine malsana. Infatti, dopo Barry Davies in Euro Soccer, ecco che anche Alan Green offrire le proprie performance vocali al pubblico videoludico, sottolineando scherzosamente e anche volgarmente le azioni di gioco in *Olympic Soccer*. Di questo Alan sappiamo solo che si tratta di una voce nota per via della sua conduzione di un programma radiofonico a Radio 5 Live. Se ci facessero passare l'espressione diremmo che di questo Alan Green "non ce ne può fregà de meno, ma per via della nostra posizione siamo costretti a dire semplicemente che a queste presenze illustri rimaniamo piuttosto apatici. A quando un gioco commentato dal mitico Bruno Pizzul?

LE ZOOMATE NEI MOMENTI PARTICOLARI NON SONO NIENTE MALE. IN QUESTA FOTO VEDIAMO UNA CHIARA OCCASIONE DA GOL SVENTATA ALL'ULTIMISSIMO MOMENTO DAL PORTIERE.

GRAFICA 82 70
SONORO
GIOCABILITA' 85 86
LONGEVITA'
GLOBALE 82

Moto X

SCHEDA TECNICA

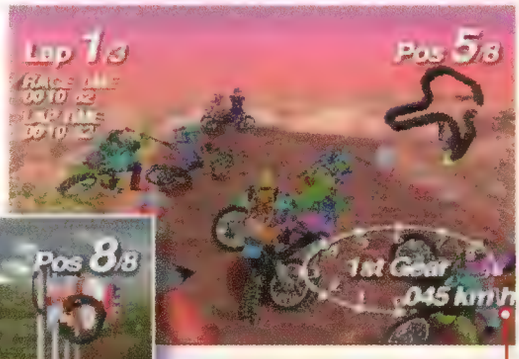
SOFTWARE HOUSE	GRAFTGOLD
DATA DI USCITA	LUGLIO
N° GIOCATORI	1-2
GENERE	RACING

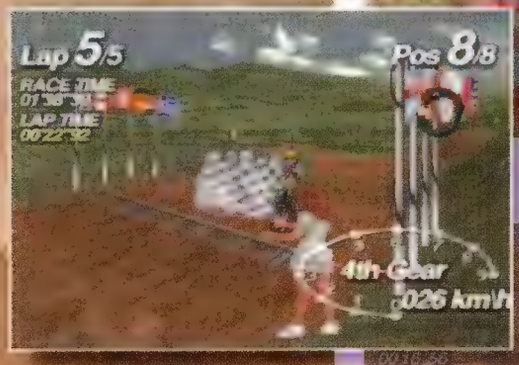
I tempi in cui l'Amiga impazzava sul mercato, il software più interessante per tale macchina proveniva dalla Graftgold. Come dimenticare la conversione perfetta del coin-op *Rainbow Islands*, il remake del suo classico per C64, *Uridium*, e la proficua incursione nel mondo dei poligoni con *Sepulcra*. La compagnia rimase tuttavia indifferente al boom delle console, preferendo invece continuare a occuparsi dell'Amiga. Oggi però la Graftgold esordisce trionfalmente nella produzione di giochi per le console della "next generation" con *Moto X*, distribuito dalla Warner. Il gioco è una simulazione di motocross che ha luogo in alcuni dei percorsi di montagna più impervi del mondo e che offre al giocatore la possibilità di misurarsi con sette avversari guidati dal computer, oppure, complice l'apposito cavo di collegamento, con un'altra persona. Il gioco impiega una visuale in soggettiva il cui punto focale è proprio la motocicletta del giocatore, che ci dà le spalle. L'interfaccia trova acclusi un tachimetro, un indicatore di posizione, cronografi e altri strumenti di monitoraggio. Ogni corsa si svolge nell'arco di un numero di giri precedentemente stabilito, e chi vince viene premiato con una cospicua somma in denaro e la garanzia della sua partecipazione al round successivo. Il gioco offre anche tre livelli di difficoltà in cui il giocatore può inoltrarsi progressivamente iniziando come principiante e avendo quindi modo di mettere le mani su moto più grandi e più veloci.

NELLE CURVE STRETTE DEI TRACCIATI PICCOLI LE "DUE RUOTE" DI MOTO X RISPONDONO UN PO' MALE...

EDITATE, GENTE...

Tenendo presente l'eventualità che i campionati e i percorsi forniti finiscano presto o tardi con lo stufare, la Graftgold ha aggiunto un editor di tracciati; le nuove creazioni possono quindi essere salvate su una memory card. Attraverso un semplice sistema ad icone, l'utente è invitato a decidere la forma del tracciato, sollevare certe aree per creare dossi e altre asperità, nonché aggiungere vari particolari alle superfici. Ogni menù cela un gruppo secondario di icone grazie alle quali è possibile modificare praticamente ogni elemento del percorso; è possibile persino decidere in quale parte del mondo installare il tracciato. Per quanto ne sappiamo, questo è il primo "construction kit" a corredo di un titolo per la Playstation, quindi... complimenti alla Graftgold!





AFFRONTARE UNA CURVA IN QUESTO GIOCO È UN VERO CASINO!

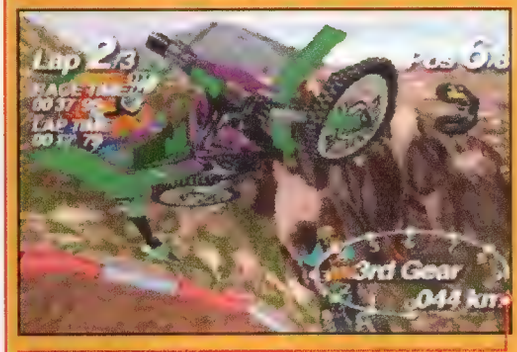
PER FARLA ANCOR PIU' BREVE...

Moto X offre al giocatore moto da 125, 350 o ben 500cc. Durante la messa a punto del gioco, la Graftgold ha inserito anche delle scorciatoie per i "bikers" dalla vista acuta. Mentre la maggior parte dei giochi di guida mantiene saldamente il giocatore sul rettilineo attraverso una serie di convenienti "campi di forza", *Moto X* è ambientato in un verosimile mondo tridimensionale, per cui è possibile, se si vuole ottenere la prima posizione in maniera poco ortodossa, deviare dalla pista e farsi una scampagnata lungo il terreno disagevole che circonda il percorso. Benché questa sia una mossa decisamente illecita, costituisce altresì un ottimo sistema per ridurre drasticamente la durata di un giro.

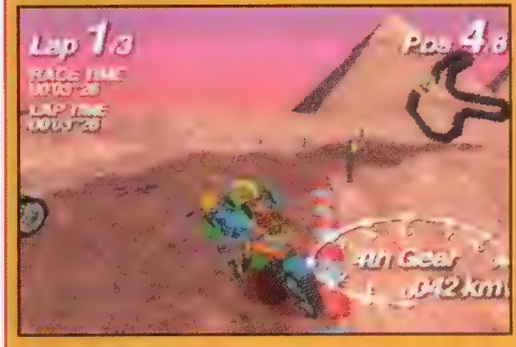
TOUR DE FORCE

I percorsi nodosi di *Moto X* sono quelli che sfruttano appieno le capacità grafiche della Playstation, come dimostrano quei motociclisti che, nel gioco, saltano di dosso in dosso o slittano lungo curve incredibilmente strette. Nella versione che abbiamo provato (completa al 50%) i tracciati erano semplici strutture di forma circolare o quadrata e ogni corsa iniziava con gli otto corridori su una griglia di partenza. Molto accattivanti i risvolti "turistici" di *Moto X*: fra un tracciato e l'altro, il giocatore visita tre regioni dell'Inghilterra, la Svizzera, una varietà di paesi europei, l'Asia e gli Stati Uniti d'America. Quindi, usando il tasto X per avviare la moto, i corridori si lanciano sulla strada, mentre nell'angolo superiore destro dello schermo viene indicata la posizione corrente del giocatore. Da qui, la gara procede rispettando le regole di base dei giochi di guida, con la moto che rallenta se abbandona la pista e i classici incidenti che possono conseguirne.

STRANAMENTE, QUANDO LE MOTO CURVANO, A GIRARSI È L'INTERO VEICOLO... NON SOLO IL MANUBRIO!



LA FUNZIONE REPLAY PERMETTE DI OSSERVARE L'AZIONE DA NUMEROSE ANGOLAZIONI ESTERNE.



Burning Road

SCHEDA TECNICA

[illegible]	[illegible]
[illegible]	SETTEMBRE
[illegible]	1-2
[illegible]	RACING

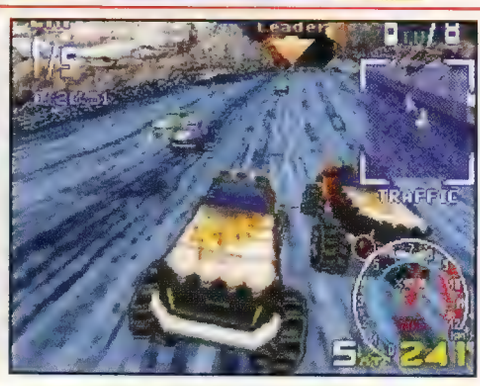
on c'è davvero alcun dubbio: gli sviluppatori francesi della Toka sono proprio un team coi controfiocchi! Se non credete alle nostre affermazioni provate un po' a dare un'occhiata alle foto in queste pagine e diteci se avete mai visto qualcosa di meglio di questo *Burning Road*! A metà tra *Sega Rally* e *Daytona USA*, *Burning Road* ripropone il classico cliché dei giochi di corsa puramente arcade caratterizzati da uno schema e da uno stile di gioco già visti in decine di altri prodotti appartenenti a questo genere. Ciò che però rende diverso il gioco della Toka dal marasma di titoli apparsi finora è indubbiamente l'opulenta veste grafica che prende spunto da tutti i racing game usciti in questi ultimi due anni. A poco più di quattro mesi dalla fine dei lavori il gioco appare già superbo; il primo dei tre tracciati è stato già completato e la prima impressione che abbiamo avuto può dirsi senza ombra di dubbio estremamente positiva. Più rapido, difficile e intrippante di *Ridge Racer*, *Burning Road* presenta, anche se in uno stadio ancora embrionale di sviluppo, tutte le caratteristiche per diventare un vero e proprio classico del genere. La ricchezza di dettagli e della grande velocità di animazione sono i due punti cardine di questo gioco e non bisogna dimenticare che la versione finale offrirà anche la possibilità a due giocatori di linkare un paio di PlayStation per dar vita a un'interminabile serie di duelli all'ultima gomma!

CIAK, MOTORE... AZIONE!

Come in tutti i racing game degni di questo nome anche il buon *Burning Road* è stato dotata di tutta serie di inquadratura degne di un film di Spielberg. Fra quelle "utilizzabili" non mancano le classiche inquadrature posteriori (più o meno ravvicinate), nonchè una visuale a volo di uccello che vi consentirà di godere di un'ottima manovrabilità oltre che di una vista adeguatamente ampia e profonda.

RACE DRIVIN'

Pensate di essere dei piloti provetti? Allora buttate un occhio sulle prime immagini di uno dei percorsi avanzati...



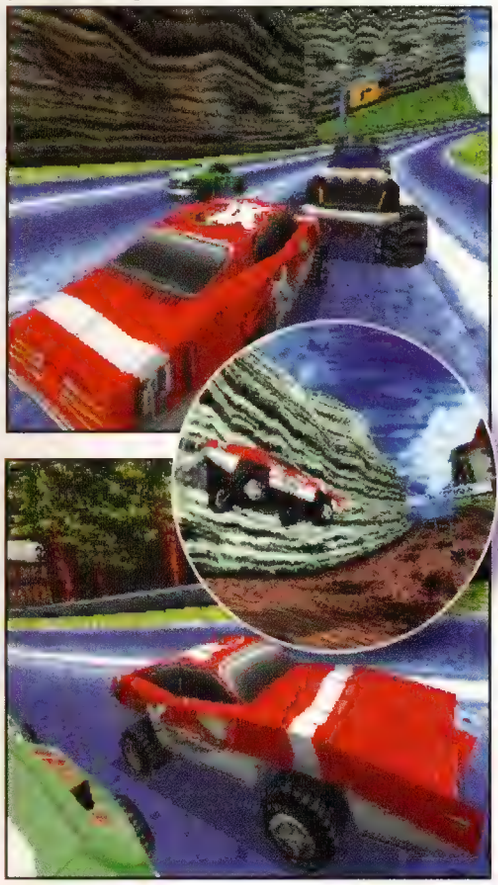
TRICK E TRACK

Come in *Sega Rally*, *Burning Road* includerà la bellezza di tre differenti tracciati caratterizzati da un diverso livello di difficoltà. Il primo percorso, quello più facile, vanterà un'interminabile serie di lunghi rettilinei oltre a curve moooolto ampie. Il secondo tracciato sarà invece più complesso e articolato: avremo una maggiore presenza di curve con raggi leggermente più stretti che ci obbligheranno a repentini cambi di direzione. Oltre a ciò dovremo anche fare i conti con tutta una serie di oggetti e ostacoli non proprio naturali (pozze d'olio, coni segnaletici, taniche di benzina, ecc. ecc.). Una parte del percorso, sarà anche caratterizzata dalla presenza di un fastidioso nevischio che renderà assai difficoltoso il controllo della vettura alle velocità più elevate. Niente di sicuro invece per il tracciato finale al momento.

I tracciati di Burning Road sono veramente molto vari. Peccato che siano solo tre.

RIP-PLAY

Alla fine di ogni gara vi verrà data la possibilità di ammirare la vostra performance dove saranno messi in risalto i vostri migliori sorpassi nonché gli incidenti più spettacolari. Durante questi replay l'angolazione delle varie camere varierà automaticamente rendendo così i vari filmati molto simili a veri e propri replay televisivi. L'effetto risulta ancora più spettacolare se consideriamo la maniacale attenzione ai dettagli che ha spinto i ragazzi della Toka a spendere intere giornate a "personalizzare" i vari veicoli. Ogni macchina infatti vanta una serie di loghi e adesivi differenti, per non parlare dei segni dovuti ad eventuali urti e cozzoni.



CAR-CASSA

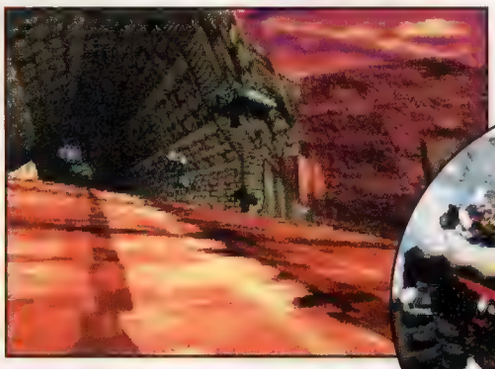
Ognuno dei quattro veicoli disponibili è caratterizzato da un particolare assetto nonché da un diverso rapporto tra velocità, maneggevolezza, accelerazione e tenuta di strada. L'enorme Big Foot nero per esempio, ha una bassissima velocità che vi renderà molto "vulnerabili" lungo i vari rettilinei, ma è praticamente indistruttibile. Abbiamo poi due macchine modello "tamarro della strada" caratterizzate da un'ottima velocità di punta e da una buona accelerazione. Peccato solo per la carrozzeria, fatta di carta stagnola. L'ultimo veicolo infine non è altro che un van iper-elaborato: un buon mix di tutti gli elementi sopraelencati.

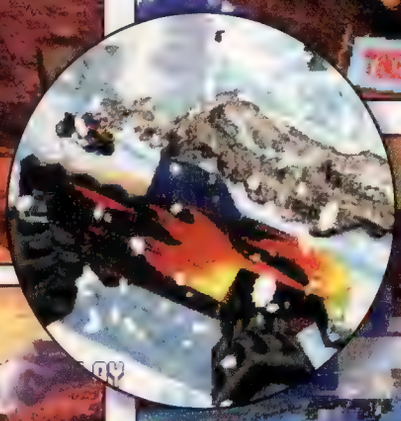
Nonostante il suo aspetto il piccolo Van è l'auto migliore tra le quattro disponibili.

ACCELERATE AL MASSIMO CERCATE DI MANTENERE LA VELOCITÀ E VEDRETE CHE ANCHE IL BUON BIG FOOT RIUSCIRÀ A STACCARSI DAL SUOLO!

LAVORI IN CORSO

Tutti i circuiti sonno caratterizzati da un certo numero di ostacoli che renderanno la vostra corsa per la vittoria ancora più ardua e difficoltosa. Finire in una pozza piene di fango potrà anche sembrarvi divertente: peccato però che l'ammasso di melma da voi sollevato andrà a depositarsi proprio sul vostro parabrezza diminuendo considerevolmente la visibilità. Anche andare a sbattere contro barili, coni segnaletici e amenità varie, per quanto esilarante possa sembrarvi, non è proprio salutare visto che perderete preziosa velocità. E che dire della sezione ghiacciata?





GIRO, GIROTONDO...

Il primo tracciato è indubbiamente il percorso più semplice lungo il quale vi troverete a gareggiare, anche se dovrete stare sempre molto attenti a non esagerare a causa della presenza di una discreta quantità di dossi che, se affrontati nella maniera sbagliata, potrebbero farvi perdere aderenza e il controllo della vettura.

I MOTORI STANNO ROMBANDO, LE GOMME SONO CALDE... LUCE ROSSA... DAI 3 AI 5 SECONDI E... VIA! I BOLIDI SONO FINALMENTE PARTITI!

IL PRIMO TRACCIATO SI APRE CON UN LUNGO RETTILINEO COSTEGGIATO DA UNA SPETTACOLARE SERIE DI MULINI A VENTO.

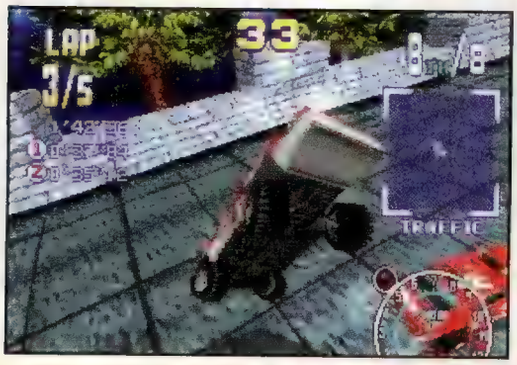
UNA VOLTA FUORI DAL TUNNEL IL FONDO STRADALE PASSERÀ DAL CALDO E SOFFICE ASFALTO A UN PIÙ VISCIDO ED INSIDIOSO AMMASSO DI FANGHIGLIA.

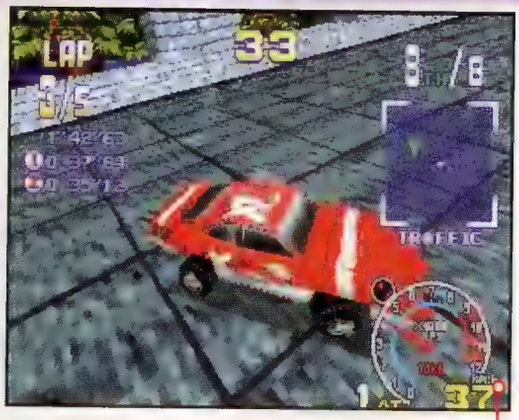
CON ANCORA POCHI SECONDI A DISPOSIZIONE SUL CRONOMETRO, RAGGIUNGIAMO FINALMENTE IL PRIMO CHECK POINT!

DOPO ESSERCI ESIBITI IN UNA SPETTACOLARE DERAPATA ECCO CHE IL NOSTRO VEICOLO SFRECCIA SOTTO UN IMPONENTE AMMASSO ROCCIOSO.

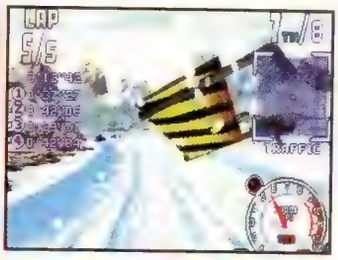
TANTO CI PASSO

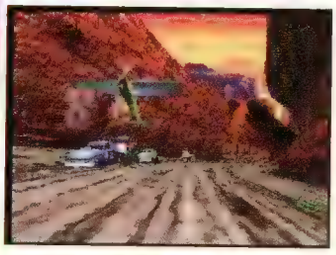
Grazie alla massiccia presenza di ostacoli più o meno naturali presenti in ogni percorso anche i giocatori più abili e smaliziati si troveranno spesso coinvolti in incidenti a dir poco spettacolari. Potrete così ammirare la vostra macchina che, dopo essersi esibita in una interminabile serie di ribaltoni e di rotazioni a mezz'aria, riprenderà il proprio posto sulla pista permettendovi così di riprendere la corsa come se niente (o quasi) fosse accaduto!

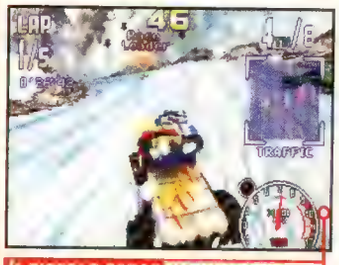




ALCUNI INCIDENTI IN BURNING ROAD SONO VERAMENTE SPETTACOLARI. LE MACCHINE, DOPO INCIDENTI A 250 KM/H CONTRO UN MURO, SI RITROVANO DRITTE SULLE QUATTRO RUOTE, PRONTE PER RICOMINCIARE A CORRERE.







IL PICCOLO RADAR HA UN RUOLO MOLTO IMPORTANTE IN QUANTO VI CONSENTIRÀ DI INDIVIDUARE EVENTUALI OSTACOLI PRESENTI NEI VARI "PUNTI CIECHI" DEL TRACCIATO.

ALLA FINE DEL RETTILINEO SI TROVA IL PRIMO CURVONE VELOCE VERSO DESTRA E CHE PUÒ ESSERE TRANQUILLAMENTE AFFRONTATO A TUTTA VELOCITÀ.

POCO PRIMA DELLA FINE DELLA CURVA APPARE L'INGRESSO DI UN TUNNEL. LA PISTA SI RESTRINGE LEGGERMENTE PER CUI FATE ATTENZIONE.

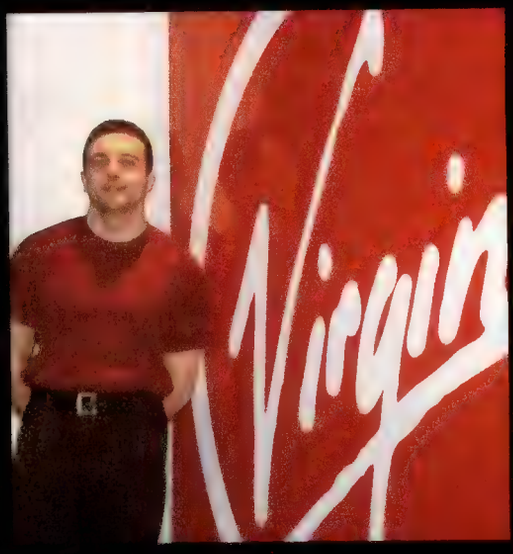
UNA VOLTA DENTRO IL TUNNEL LA CORSA PROCEDERÀ COME AL SOLITO, SENZA IL MINIMO PROBLEMA (ANCHE L'ELICOTTERO CONTINUERÀ A SEGUIRVI!).

QUI FINISCE IL FANGO E RITORNA L'ASFALTO. POCO MALE VISTO CHE LA PROSSIMA CURVA CHE DOBBIAMO AFFRONTARE SI PREANNUNCIA DAVVERO INSIDIOSA.

L'ULTIMA CURVA È LA PIÙ DIFFICILE DI TUTTE. LASCIATE IL GAS O RISCHIERETE DI STAMPARVI CONTRO LA PARETE DI ROCCIA PIÙ ESTERNA!

FINALMENTE A CASA! PECCATO SOLAMENTE CHE TRA NOI E LA VITTORIA FINALE CI SIANO ANCORA UNA MACCHINA E BEN QUATTRO GIRI!

A TU PER TU CON SEAN BRENNAN



Sean Brennan riveste un ruolo da protagonista sulle scene videoludiche attuali. Dopo aver lasciato l'università nel 1983 con una laurea in Francese e Politica (*"Per i miei peccati"*) sotto braccio, Sean è entrato nel dorato mondo dei videogames grazie a *Computer & Video Games*, la leggendaria testata inglese edita da EMAP, per la quale ha lavorato negli anni del boom dei microcomputer. Sean ha assistito all'ascesa e al declino di una marea di macchine da gioco come lo ZX81, il Sinclair Spectrum, il Commodore 64, la nascita di software house destinate a diventare in pochi anni veri e propri colossi del divertimento elettronico e la trasformazione radicale del mercato videoludico. Dopo diciotto mesi spesi con EMAP, Sean ha cominciato una nuova avventura nelle file della Telecomsoft, un'etichetta che faceva capo alla British Telecom e che possedeva alcune case di produzione come Rainbird e Firebird. È quindi passato nelle file della Mirrorsoft del magnate scomparso Robert Maxwell fino a diventare uno dei migliori PR sulla piazza. Sean ha contribuito a trasformare giochi come Xenon 2, Speedball e Teenage Mutant Ninja Turtles in veri e propri fenomeni di massa. Ma la carriera di Brennan ha toccato l'apice con il passaggio alla più importante software house d'Europa, Virgin, multinazionale che nel giro di pochi anni ha ottenuto i diritti di distribuzione di prodotti targati LucasArts, WestWood, Looking Glass, ottenendo di fatto la leadership nel settore PC e console. Al suo quarto anno con Virgin, Sean Brennan ricopre il prestigioso ruolo di leader del reparto di produzione della casa inglese (*"Supervisiono ogni prodotto, dalla fase di sviluppo al marketing - ho il piede in tutte le scarpe e in nessuna di queste!"*, commenta ridacchiando). Lo abbiamo incontrato per una chiacchierata di quelle in cui ti sembra di intuire - tra una Corona e una fetta di pizza - il senso della vita. Siamo giunti alla conclusione, che i ventun titoli che Virgin intende lanciare nei prossimi dodici mesi per PlayStation potrebbero c'entrare qualcosa...

Super Playstation Console: Come è cambiata in questi quattro anni la strategia di Virgin?

Sean Brennan: "Radicalmente, direi. La scelta di passare nelle fila di Virgin è stata motivata in gran parte dalla decisione di Martin Alpert, presidente della Virgin of America, di pubblicare principalmente prodotti per PC CD-ROM. Allora, Virgin intendeva orientarsi prevalentemente in quella direzione: ai tempi stavamo sviluppando un gioco, **The Seventh Guest**, molto atteso per testare le effettive potenzialità del mercato CD-ROM per PC, allora ancora poco sfruttato. Il mercato ludico su floppy era relativamente limitato, c'era ancora Amiga - assieme all'Atari ST, ormai condannato all'oblio - e, ovviamente, console a 16-bit come Megadrive e Super NES. Supportammo con grande entusiasmo il mercato CD-ROM, fummo tra i primi a crederci e oggi le cifre ci hanno dato ragione. I titoli su CD-ROM per PC rappresentano ancora oggi la parte principale del nostro business, ma è chiaro che l'industria è cambiata profondamente rispetto a pochi anni fa. C'è molta più professionalità. I budget di alcuni videogiochi ormai si misurano in milioni di dollari. C'è più creatività rispetto al passato? Io credo di sì. Vedo sul mercato molti più prodotti interessanti rispetto a tre, quattro anni fa. Abbiamo assistito alla vittoria dello stereotipo videoludico, della ripetitività? Beh, la pratica di sfruttare il successo di un gioco buttando sul mercato una serie di cloni rimarrà una costante, ma dopotutto è così in ogni contesto. Per quanto concerne la filosofia di fondo di Virgin, non credo che sia cambiato molto rispetto ad allora. L'idea è quella di commercializzare prodotti che sfruttino appieno le potenzialità e l'hardware delle piattaforme in circolazione. E quando si tratta di convertire un gioco da una macchina all'altra cerchiamo di mantenere quanti più tratti originali possibili."

SPC: Quanto incidono marketing e pubblicità sul successo di una software house come Virgin?

SB: "Non credo sia possibile paragonare il nostro reparto marketing a quello di altre software house. Anche se noi convogliassimo il 12.5% del nostro fatturato per operazioni di marketing, è possibile che altre case concorrenti

"Le case ricavano l'80% dei profitti dal 20% dei prodotti che pubblicano, ma non è facile sapere in anticipo come si ripartiscono le percentuali..."

indirizzino fino al 15-16%. Il marketing è importante, certo, ma viene dopo la distribuzione. L'idea di fondo è di assicurarsi canali distributivi forti, per garantire vendite massive. Dopotutto, più vendiamo, più possiamo investire in Ricerca&Sviluppo e in pubblicità. Così a volte cerchiamo di essere più creativi a livello promozionale dei nostri rivali, anche se non sempre ci riusciamo, e questo si traduce in manifesti controversi, spot che attirano l'attenzione o altro ancora. Molti ci criticano per le spese in marketing, ma nessuno sa quanto abbiamo effettivamente investito, quindi è tutta aria fritta."

SPC: Qual è stato il gioco che ha riscosso il successo più eclatante tra tutti quelli che hai lanciato personalmente?

SB: "In termini di profitto, sicuramente **Command & Conquer** per PC CD-ROM. Abbiamo totalizzato oltre 500,000 in tutta Europa (e *800,000 in America, N.d.T.*). E il gioco è stato sviluppato a Las Vegas dai Westwood. In termini di immagine, la maggior parte dei titoli Disney che abbiamo pubblicato si sono sempre rivelati grandi successi. The Lion King, pubblicato per cinque differenti formati, ha venduto moltissimo. Già, direi che **Command & Conquer** e **The Lion King** possano essere considerati i più grandi successi Virgin degli ultimi anni."

SPC: C'è un gioco che avresti voluto pubblicare senza poi riuscirci?

SB: "Guardandomi alla spalle, posso ricordare una serie di giochi che mi sarebbe piaciuto avere nel mio catalogo. Tra questi c'è un certo **Sim City** che, quando lavoravo alla Mirrorsoft, rifiutammo. Pensavamo che si sarebbe rivelato un gioco di nicchia, insomma, *"a chi potrebbe interessare diventare il sindaco di una città?"* commentammo scettici. Questo dimostra che anche gli addetti ai lavori spesso prendono dei granchi pazzeschi. Per quanto riguarda giochi che abbiamo tentato di acquistare a fini distributivi senza poi riuscirvi, direi che sono pochissimi."

SPC: Negli ultimi mesi, Virgin è stata al centro di una serie di polemiche durissime per le pubblicità dei vostri giochi che qualcuno ha paragonato alle immagini shock di Toscani per la Benetton. Cosa ne pensi?

SB: "Credo che si tratti di un modo di comportarsi che è sempre stato proprio della Virgin. Qualcuno potrebbe definirlo puerile, non saprei, ma di certo siamo riusciti a dare a Virgin un'immagine che pochissime altre case di produzione possono vantare. L'immagine

rockettara e ribelle che ci siamo costruiti si rifà ai vecchi tempi della Virgin Records e dei Sex Pistols. Abbiamo fatto della nostra passione uno stile di vita, un modo di condurre gli affari. Noi curiamo attentamente il nostro target, cioè coloro che comprano i nostri prodotti, ragazzi di età compresa tra i 14 e i 20 anni. Credo che questo tipo di audience guardi alle nostre pubblicità con una sorta di complicità. C'è una certa sintonia tra chi vende e chi compra. Al nostro pubblico piace il nostro stile, apprezza i nostri manifesti provocatori e al limite del buon gusto. Inoltre, tutte le critiche che ci sono state indirizzate recentemente di fatto ci hanno avvantaggiato: la pubblicità negativa ha rafforzato la nostra immagine, attirando l'attenzione sui nostri giochi. Il rischio della provocazione è che alla lunga annoia, di qui l'utilizzo dell'humour o della violenza in pubblicità per rinnovare l'interesse. Vorrei però puntualizzare che se un videogioco è scarso, la pubblicità serve a poco. Non so se avete notato, ma le nostre campagne pubblicitarie più controverse riguardano prodotti di superba qualità come **Command & Conquer** o **Screamer** oppure **Resident Evil**. Non è casuale: si tratta di titoli dotati di un grande spessore. Non utilizzeremmo la stessa strategia per un gioco di serie B, rischieremmo di compromettere la nostra credibilità agli occhi dell'utenza."

SPC: D'accordo. Ma non credi che ci sia un confine da non oltrepassare?

SB: "Ci sono chiaramente alcune cose che non faremmo mai per promuovere un gioco. Talvolta ho promosso delle campagne di cui poi mi sono pentito un po' oppure che non mi avevano del tutto convinto. Credo che stia alla persona stabilire il confine, il limite e credo che anche dal punto di vista professionale sia necessario fermarsi, a volte. Non sfrutterei mai disastri naturali per promuovere un prodotto, ad esempio, non credo che ne valga la pena. Non utilizzerei nessun messaggio che offende l'istituzione della famiglia. Non lo farei mai. Lavoriamo moltissimo alle nostre campagne pubblicitarie, e anche quando decidiamo di puntare sulla provocazione, non dimentichiamo mai che la scure della censura potrebbe mandare all'aria il lavoro di mesi. Quando abbiamo a che fare con videogiochi destinati a un pubblico adulto, tuttavia, il problema "morale" passa comunque in secondo piano."

SPC: Il primo gioco che avete prodotto per Sony PlayStation è Agile Warrior. Quanto è importante PlayStation per Virgin?

SB: "PlayStation occupa un ruolo di primaria importanza nella strategia Virgin. Dalla vendita di giochi per PlayStation ricaveremo, solo in Europa, il 25% delle nostre entrate quest'anno. Pubblicheremo ventuno titoli nel 1996, anche se temo che alcuni prodotti finiranno per essere commercializzati nel '97 e altri verranno ceduti a terzi. Abbiamo team di sviluppo dislocati in America, Giappone ed Europa. Inoltre pubblichiamo giochi sviluppati da case esterne e infine distribuiamo giochi prodotti all'estero da compagnie come Capcom, che ci ha ceduto hit del calibro di **Resident Evil, Street Fighter Alpha** e altri ancora. La maggior parte di questi sono destinati a ottenere un grande successo. Fino ad oggi, PlayStation si è dimostrata una piattaforma vincente, considerando soprattutto che Sony è entrata sul mercato videoludico relativamente da poco. Ovviamente PlayStation non è ancora una console di massa. Sony ha svolto un lavoro eccezionale per promuovere la sua console al momento del lancio - rendendo immediatamente disponibili una serie di giochi di grande qualità e di notevole impatto, anche se ci sono stati diversi prodotti che non mi hanno convinto più di tanto. Questo ci dà l'opportunità di sviluppare grandi titoli per questa piattaforma che non si vedono su PC."

SPC: La maggior parte delle vostre uscite riguardano prodotti sviluppati da case esterne. Che cosa è successo al "vivaio", ai team interni? E che fine ha fatto Spot Goes to Hollywood?

SB: "**Spot Goes to Hollywood** è praticamente terminato e dovrebbe essere pronto per la commercializzazione quando questa intervista sarà pubblicata. Abbiamo corretto alcuni elementi del gioco che secondo noi non erano sufficientemente "limati". La giocabilità è eccellente e credo che Spot apporterà una ventata di aria fresca nel settore dei platform per PlayStation. Un gioco di piattaforme sviluppato con grafica isometrica non si vede tutti i giorni e sono convinto che al pubblico piacerà molto. Abbiamo ritardato il lancio solo per migliorarlo ulteriormente: l'idea di lanciare un prodotto ancora grezzo non è compatibile con la nostra filosofia perfezionista. Al di là dei disagi dovuti al ritardo, non credo che la nostra decisione abbia indispettito più di tanto i videogiocatori."

"Quando vado a uno dei tanti party che si organizzano durante le fiere, riconosco a malapena il 25% dei partecipanti. Fino a qualche anno fa, arrivavo a conoscerne almeno il 75%."

SPC: I ritardi che affliggono la produzione sembrano essersi intensificati negli ultimi tempi. Titoli annunciati da mesi come Heart of Darkness, lo stesso Spot, 11th Hour e poi continuamente rimandati non rischiano di compromettere la credibilità di Virgin?

SB: "Comprendo la delusione dei videogiocatori desiderosi di comprare un gioco di cui hanno visto immagini sulle riviste per poi scoprire che l'uscita è stata posticipata di tre, quattro mesi. Ma da un altro punto di vista, bisogna ricordare che se la *deadline* non viene rispettata, non è perché i programmatori passano il loro tempo a giocare a bocce. Anzi: per finire **Heart of Darkness**, i nostri ragazzi hanno lavorato giorno e notte, sette giorni alla settimana. Purtroppo, una serie di impedimenti tecnici ci hanno costretto a rinviare la data della pubblicazione. Personalmente ritengo che un gioco di qualità ripaghi l'attesa, per quanto lunga possa essere. A dire il vero, i maggiori disagi li subiamo noi, in quanto siamo costretti a reinvestire notevoli quantità di denaro per ri-promuovere lo stesso prodotto. Oltre tutto, si rischia di inflazionare il mercato con messaggi pubblicitari di giochi di cui si è già parlato per mesi, quindi l'effetto novità svanisce. Comunque, quando il gioco finalmente arriva dei negozi e soddisfa le aspettative dei videogiocatori, il ritardo passa in secondo piano, che è un modo forse un po' diplomatico di rispondere, ma, hey, dopo tutto ho fatto il pierre per anni!"

SPC: L'accordo esclusivo con Capcom è stato un colpaccio. Cosa dobbiamo aspettarci dal tandem Capcom/Virgin?

SB: "Il rapporto che ci lega a Capcom è cruciale ed è molto importante per noi riuscire a dimostrare nei prossimi mesi quello che Virgin può fare in Europa per Capcom. Nessuno conosce questo mercato meglio di noi. Da un punto di vista qualitativo, inoltre, è chiaro che ci siamo assicurati l'appoggio di una delle più importanti case videoludiche del mondo. **Resident Evil** è assolutamente superbo e siamo veramente soddisfatti della versione PAL. Posso assicurarvi che Capcom sta lavorando a una serie di titoli per PlayStation semplicemente eccezionali, dimostrando di essere uscita dalla logica dello stereotipo che la voleva ormai legata al genere dei picchiaduro. Con **Resident Evil**, Capcom ha prodotto un arcade/adventure pieno di atmosfera, caratterizzato da una varietà di visuali che accrescono notevolmente il coinvolgimento. Questo titolo, inoltre, dimostra che possono "funzionare" anche su PlayStation generi che fino a oggi erano confinati solo sui PC. Parlo anche di giochi come **Command & Conquer** e **Heart of Darkness**, titoli originali che fanno parte del nostro portfolio. Stiamo lavorando a un gioco che si intitola **Fear the Night** che può essere considerato una sorta di platform anarchico e allo stesso tempo un arcade/adventure, e che in termini di atmosfera e intensità può essere paragonato a **Resident Evil**. Crediamo molto in **Fear the Night**."

SPC: Quali piani ha LucasArts per PlayStation?

SB: "LucasArts non ama anticipare i suoi progetti futuri, ma ha già annunciato una serie di titoli che distribuiremo in esclusiva per l'Europa. Tra questi posso citarti **BallBlazer**, del quale si sta occupando un team tedesco e **Rebel Assault II**, che vanta la programmazione dei Factor 5, forse il migliore gruppo di sviluppo tedesco (*hanno realizzato la saga di **Turrican** per Amiga e Super NES, N.d.T.*). Sempre nel catalogo Lucas ci sono altri due titoli per PlayStation che usciranno entro la fine dell'anno, ma non sono autorizzato a parlarne, per il momento."

SPC: Virgin è una macchina da guerra per ciò che concerne il mercato videoludico PC. Come pensate di conquistare il mercato PlayStation?

SB: "Ritengo che competere contro Sony sia, di per sé, molto difficile. Se si guarda alla maggior parte dei titoli per PlayStation usciti prima di Natale, si nota immediatamente come fossero tutti distribuiti da Sony o da Namco, un affiliato Sony. Intendo dire che il gioco più venduto è stato **Tekken**, seguito da **WipEout** e **Destruction Derby**, questi ultimi prodotti da Psygnosis/SIE. Questo significa che devi competere con un produttore di hardware che è anche molto attivo sul fronte del software. Diventare uno tra i primi tre produttori/distributori di giochi per PlayStation sarebbe per noi un grande successo, ma si tratta di un mercato ancora da scoprire. Abbiamo lanciato il nostro primo titolo, **Agile**

A DENTI STRETTI
DI SEAN BRENNAN

LA SERIE DI *STREET FIGHTER*
"Penso che si modificherà radicalmente - non solo in termini di personaggi e mosse speciali - ma nel senso che si dovrà reinventarla. Serie come questa dimostrano che non bisogna necessariamente fare ricorso ai poligoni e al texture mapping per rendere appetibile un certo prodotto. Non credo si tratti di mera nostalgia: una serie ha successo solo quando punta sulla giocabilità e sul controllo dei personaggi. Si evolverà, cambierà anche, ma non finirà, questo no..."

IL FUTURO DI PLAYSTATION
"Credo che sarà roseo e brillante. Nei piani di Sony, l'ideale sarebbe raggiungere una audience massiva, ma per farlo il prezzo dell'hardware deve scendere ulteriormente. Ci vorrà del tempo, certo, ma non appena i costi caleranno, il mercato esploderà e in questo modo sarà possibile promuovere titoli più originali e creativi. In un mercato di massa, c'è spazio anche per i prodotti di nicchia. Credo che sia essenziale superare i limiti tecnici, spremere l'hardware. I videogiochi che vedremo tra dodici mesi saranno radicalmente più sofisticati rispetto a quelli di oggi. PlayStation resterà sul mercato per diversi anni."

SONY
"Non si può negare il loro successo - fino a oggi non hanno sbagliato un colpo. Hanno fatto promesse che sono stati in grado di mantenere. Sono stati realistici sia per ciò che concerne le prestazioni della macchina, sia gli obiettivi che avrebbero raggiunto. Sony ha studiato a lungo il mercato prima di scendere in campo e non credo commetteranno gli stessi errori di altri."

LA MORTE DELL'ATARI JAGUAR
"Perché Jaguar è morto? Non aveva le lettere S-O-N-Y sullo châssis..."

SEGA
"L'idea che Sega fosse carne morta è stata ridicolmente esagerata e il Saturn resta una piattaforma di successo. In Giappone, Sega e Sony lottano gomito a gomito per assicurarsi il supporto degli utenti. Sega ha killer games come **Sega Rally** e la saga di **Virtua Fighter**. Sega può contare sui migliori sviluppatori coin-op del mondo, cosa che Sony non ha. Credo che le riduzioni di prezzo del Saturn serviranno a rilanciare ulteriormente la macchina, ma spetta agli sviluppatori realizzare titoli che trainino l'hardware."

NINTENDO
"Mai sottovalutarla. Sono da sempre in questo settore e ci resteranno ancora a lungo."

THE NEXT BIG THING
"Credo il videogaming on line. Arriveremo a un punto in cui non compreremo più materialmente i videogiochi, limitandoci a downloadarli dalla rete? Oppure pagheremo un tot all'ora? Siamo ancora lontani da una prospettiva del genere, ma mi aspetto una forte crescita nei prossimi anni."

IL PEGGIOR GIOCO DI SEMPRE
"Probabilmente **Don't Buy This!**. Era un gioco per Spectrum prodotto da Firebird così brutto che decidemmo di chiamarlo in quel modo. Era davvero micidiale."

Warrior, relativamente tardi, il 26 marzo scorso, ma se è per questo, siamo stati tra gli ultimi anche ad entrare sul mercato Megadrive e Super NES. Non credo che ci siamo persi molto, fino ad ora. Inoltre, se si eccettuano i giapponesi, la maggior parte degli altri sviluppatori europei hanno preferito attendere come noi prima di buttarsi. Credo comunque che i nostri giochi siano di gran lunga superiori a quelli dei nostri concorrenti. La console è stata sfruttata prevalentemente per giochi di corsa, picchiaduro, simulazioni sportive e noi abbiamo un potenziale hit per ciascuna di queste categorie. **PowerPlay Hockey**, ad esempio è radicale sia di nome che di fatto (*gli sviluppatori del gioco si chiamano Radical, N.d.T.*). Qualche giorno fa ero a Vancouver, Canada e ho potuto vedere la versione finale del gioco e credo che si tratti della migliore simulazione di hockey che abbia mai giocato su una console, anche se il metodo di comandi abbisogna ancora di qualche ritocco. Abbiamo inoltre un team di sviluppo al lavoro su un gioco di calcio che speriamo di commercializzare entro la fine dell'anno. Credo solo che si tratti di usare un po' di sano buonsenso e di stare con i piedi per terra: il mercato console è sempre stato molto volubile e d'altronde preferisco lanciare pochi titoli buoni, piuttosto che saturare gli scaffali dei negozi con immani mediocrità. Credo che il rischio di venire travolti da ondate di giochi inaccettabile sia reale, ma Virgin non intende adagiarsi sugli allori e seguire il trend. Vogliamo essere il numero uno e possiamo diventarlo solo con grandi titoli."

SPC: Diversi sviluppatori hanno sollevato alcune critiche relative al metodo di produzione dei CD da parte di Sony. Avete avuto qualche problema?

SB: "Avendo rilasciato un solo titolo, non abbiamo avuto ancora l'opportunità di valutare a fondo il sistema messo a punto dalla Sony. Fino a oggi, non abbiamo incontrato alcun problema. Credo che sia effettivamente limitante dover dipendere da un unico produttore, Sony, per ottenere la registrazione dei propri CD. Dovendo dipendere da un unico impianto, il rischio di ritardi è da preventivare. D'altra parte, Sony produce CD di eccellente qualità, il che garantisce un certo standard. Temo che in alcuni periodi dell'anno, specialmente tra novembre e gennaio, i problemi potrebbero intensificarsi. È frustrante sapere che ci vogliono solo 48 ore per produrre, registrare e impacchettare i tuoi CD ed essere invece costretti ad attendere da sette a quattordici giorni. Ma non possiamo dimenticare che senza Sony non ci sarebbe stata PlayStation e noi non avremmo guadagnato nulla. Se si considera poi che Sony non ricava nulla o quasi dalla vendita dell'hardware, direi che i loro tempi possono risultare se non accettabili, sicuramente ragionevoli. Infine, Sony si è sempre dimostrata molto disponibile, il che ha facilitato le cose."

SPC: Quanto e come è cambiata l'industria videoludica da quando sei entrato a farne parte?

SB: "Quando vado a uno dei tanti party che si organizzano durante le fiere, riconosco a malapena il 25% dei partecipanti. Fino a qualche anno fa, arrivavo a conoscerne almeno il 75%. Penso che i cambiamenti nel modo di produrre i giochi costituiscano la chiave di volta per comprendere in che modo si sia evoluta l'industria videoludica. Fino a qualche tempo fa, realizzare un videogioco era una pratica che coinvolgeva un ristretto numero di persone, tre o quattro al massimo. Oggi, ogni team è una

vera e propria squadra di calcio: ci sono sceneggiatori, manager, grafici, artisti e disegnatori, programmatori, game designer, supervisori... Credo che i parallelismi tra l'industria cinematografica e quella videoludica oggi abbiano un senso. In termini di sviluppo e di denaro investito nei progetti, i due contesti tendono ad identificarsi. La competizione si è fatta molto più forte, oggi. Dal momento che molti soggetti si muovono in questo settore da anni, certi errori non si commettono più. Sintomi di crisi vengono riconosciuti con un certo anticipo, evitando il collasso del sistema. Oggi è diventato essenziale recuperare il capitale investito nei giochi. Gli utenti si lamentano per il prezzo dei giochi - e io sono tra questi - ma quando si pensa ai budget delle ultime produzioni e che, nonostante tutto, il mercato non è ancora di massa, diventa prioritario vendere milioni di copie, altrimenti si rischia di finire in rosso. Molti titoli ci hanno fatto perdere parecchi soldi e questo penso sia successo a molti altri. Le case ricavano l'80% dei profitti dal 20% dei prodotti che pubblicano, ma non è facile sapere in anticipo come si ripartiscono le percentuali..."

SPC: Dove sarà Virgin tra cinque anni?

SB: "Dove è adesso, tra i top cinque sviluppatori nel mondo. Virgin avrà dimostrato - mi auguro, almeno - che il videogaming in rete sarà una certezza e non un'utopica eventualità, e che il PC o qualche altro sistema, sarà il medium che lo renderà possibile. Spero inoltre che in termini di sviluppo di un prodotto, saremo in grado di eliminare ritardi e posticipi. Tra cinque anni, credo che in termini di professionalità, saremo cresciuti ancora. E che produrremo titoli che la gente vorrà giocare. Vogliamo che la gente si diverta con i nostri giochi. È questo il nostro imperativo categorico. L'inglobamento delle case minori all'interno delle corporation non segnerà la fine dell'originalità, ma, come nel settore discografico, garantirà anche ai piccoli team di sviluppo di vedere pubblicato il loro gioco da una grande etichetta, raggiungendo audience altrimenti impensabili."

SPC: Cosa vedi nel tuo futuro, Sean?

SB: "Restare in questo mercato e divertirmi il più possibile. Stiamo tutti ancora imparando molto questo è importante. Nel momento stesso in cui smetti di imparare e di divertirti, significa che è venuto il momento per te di rivedere alcune cose. Fino ad allora, l'importante è spingere l'acceleratore al massimo. Sempre. Questo dovrebbe valere per tutti. Se ti diverti facendo quello che fai e impari anche qualcosa non dovresti smettere per nessun motivo..."

YAMATO VIDEO

LA PIÙ COMPLETA COLLEZIONE DI DISEGNI ANIMATI GIAPPONESI

Record of Lodoss War

Cronache della Guerra di Lodoss

Forze del bene e del male, divinità, draghi e uomini in lotta in un continente avvolto da incantesimi e potenti magie.

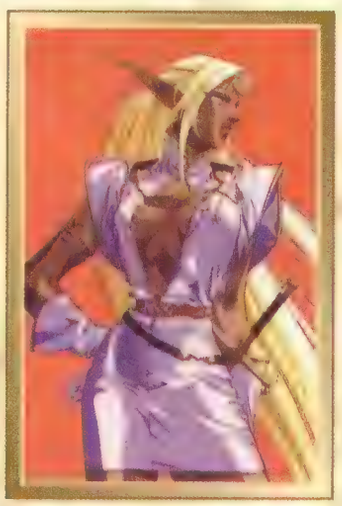
Una storia antica quanto la misteriosa isola di Lodoss.

Serie completa di 6 videocassette a L. 34.900 ciascuna

già disponibile

già disponibile

disponibile da giugno



disponibile da agosto

disponibile da ottobre

disponibile da dicembre

Le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita
Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

HART OF DARKNESS

La nouvelle vague francese annovera tra i suoi massimi esponenti artisti del calibro di Paul Cuisset, Frederick Raynal, Eric Chahi, Frédéric Savoir. In occasione dell'imminente uscita dell'attesissimo *Fade To Black*, Super PlayStation Console ha intervistato Paul Cuisset, fondatore e attuale presidente della prestigiosa Delphine Software, per rivelarvi in anteprima tutti i segreti della versione PlayStation di una delle migliori avventure degli ultimi anni.

Delphine Software International è una delle più importanti case di sviluppo francesi e costituisce la risposta europea allo strapotere americano esercitato da colossi come LucasArts e Sierra On-Line nell'ambito delle avventure grafiche. A partire da *Future Wars* (1989, Amiga), la software house fondata nel 1988 da Paul Cuisset ha inanellato una serie di successi culminati con *Flashback* (1993, tutti i sistemi), uno dei primi esperimenti (riusciti) di contaminazione tra videogiochi e altri media (leggi cinema), senza ricorrere al deprecabile full motion video. *Fade To Black*, uscito nel settembre del 1995 per PC, è, a tutti gli effetti il seguito ufficiale di *Flashback*. Già a partire dal titolo (nel gergo cinematografico, "Fade To Black" significa dissolvenza in nero), è evidente come la Delphine abbia ulteriormente accentuato l'aspetto spettacolare del prodotto elettronico per regalare ai fruitori un'esperienza che sta a cavallo tra il film e il videogioco, senza per questo penalizzare la dimensione interattiva propria del secondo.

LA TRAMA

Fade To Black comincia esattamente dove *Flashback* terminava. Siamo nel 2190 d.C. Fuggito a bordo di una astronave spaziale, Conrad B.Hart - un giovane studente coinvolto in un complotto planetario - viene scoperto e quindi imprigionato in un carcere di massima sicurezza dai malefici Morphs, una razza aliena mutante già incontrata nel prequel che si è impadronita del Sistema Solare. Gli alieni sono in grado di assumere la forma di qualsiasi creatura, come la Maya di Spazio 1999. Il vostro obiettivo sarà quello di fuggire dal penitenziario prima di venire giustiziati e fermare i piani di espansione dei Morphs. Nel corso dell'avventura incontrerete una serie di personaggi che potrebbero rivelarsi utili alla vostra causa, oppure delle vere e proprie minacce alla vostra esistenza virtuale. *Fade To Black* è caratterizzato da una serie di digressioni che rivelano sorprese di ogni tipo. Le aree da esplorare sono moltissime e tutte caratterizzate da un look estremamente originale.

L'ESTETICA

La differenza sostanziale che sussiste tra *Fade To Black* ed il suo predecessore riguarda principalmente l'aspetto grafico. I programmatori di Delphine hanno infatti optato per scenari e personaggi realizzati in tre dimensioni, laddove in *Flashback* avevano privilegiato - anche per limiti tecnici delle macchine di allora - un impianto di tipo bidimensionale. Ma *Fade To Black* non è una banale trasposizione del prequel con l'aggiunta di una dimensione in più; sebbene i due giochi appartengano alla medesima serie, sono caratterizzati da situazioni ludiche sostanzialmente differenti. Non solo: se in *Flashback* i programmatori avevano utilizzato la tecnica del Rotoscoping (che consiste nel riprendere degli attori mentre eseguono determinate performances - correre, saltare, fare fuoco etc. - convertirle in formato digitale e quindi frantumare i movimenti in una serie di frames - o quadri, -per ottenere animazioni realistiche), in *Fade To Black* viene fatto uso di una tecnologia nota come Motion Capture, che consente di ottenere risultati decisamente più convincenti. Si tratta di filmare gli attori con speciali macchine da presa a raggi infrarossi, le quali captano il segnale emesso da sensori piazzati sul corpo degli attori. La ricostruzione del movimento sullo schermo appare più lineare e armonica.

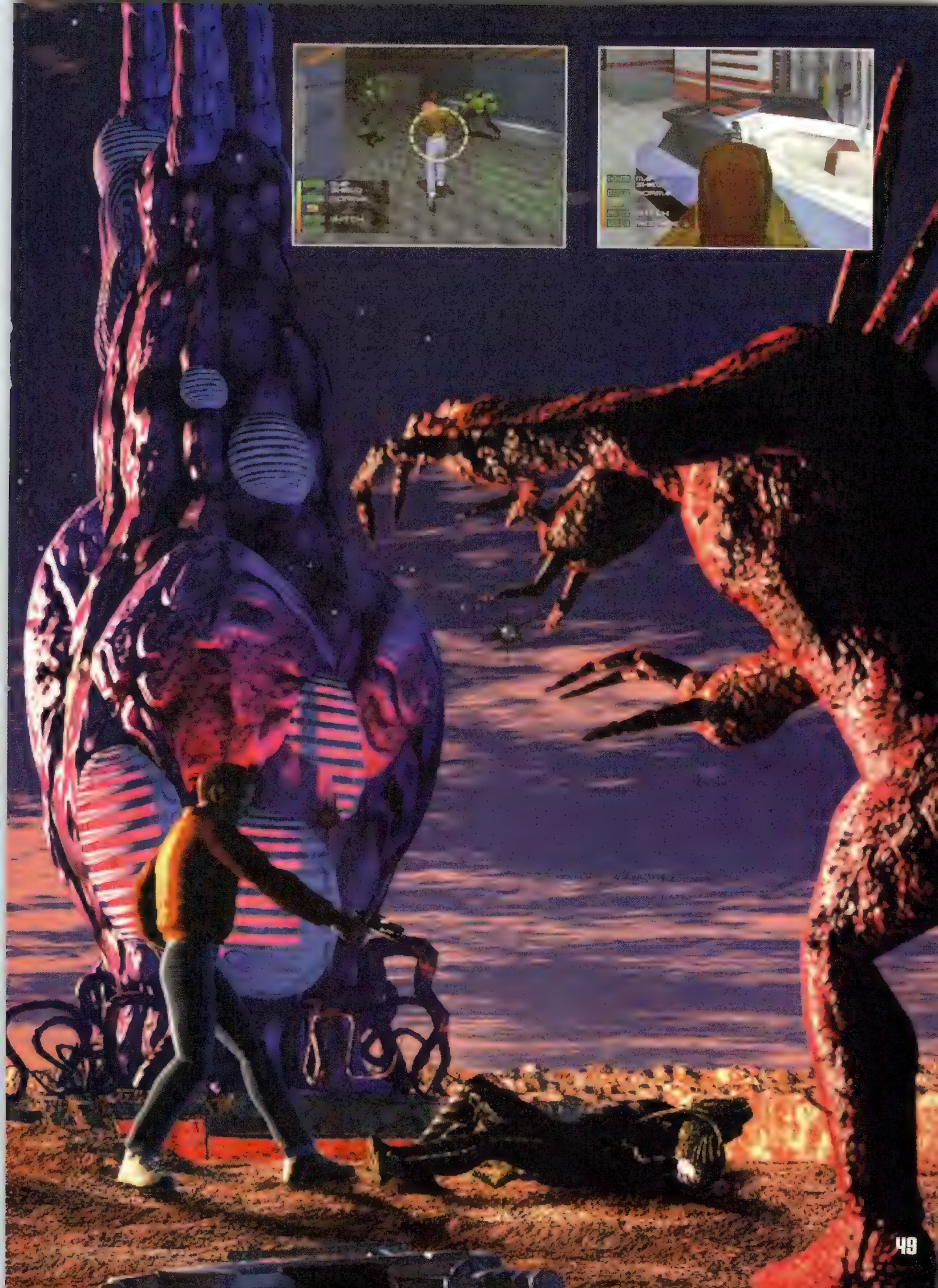
L'INTERAZIONE

Uno degli aspetti più appassionanti di *Fade To Black* consiste nella possibilità di interagire con una serie di personaggi, possibilità che in alcune situazioni diventa una vera e propria necessità. Il superamento di alcuni ostacoli e la soluzione di particolari enigmi, richiede infatti la collaborazione di terzi. Questa caratteristica era già presente in titoli come *Another World* (vedi la fuga dal carcere, possibile solo grazie all'intervento di un vostro compagno di sventura).

IL RIVALE: HEART OF DARKNESS

Sviluppato da Frédéric Savoir ed Eric Chahi, *Heart of Darkness* rappresenta il naturale antagonista di *Fade To Black*. Virgin ha ceduto a Sega i diritti di conversione di *Heart of Darkness* per Saturn, quindi i possessori di PlayStation dovranno attendere ancora a lungo prima di vederlo sulla propria piattaforma. Auspicabilmente, *Fade To Black* garantirà setimane di intrattenimento videoludico di grande intensità nell'attesa di un confronto diretto con *Heart of Darkness*.

HEART OF DARKNESS PER SATURN



FADE TO BLACK

SCHEDA TECNICA

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

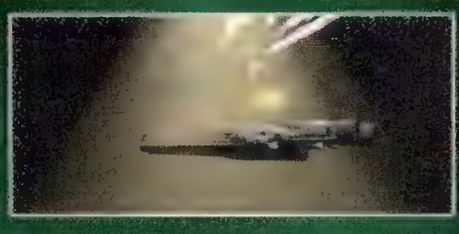
CREDITS

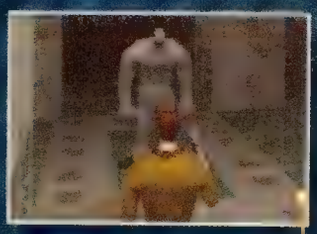
Fade to Black è caratterizzato da una serie di spettacolari animazioni tra un livello e l'altro e include una delle introduzioni più avvincenti che si siano mai viste in un'avventura di questo tipo. Gli sviluppatori che hanno lavorato al gioco sono numerosi. Ci limitiamo in questa sede a citare Paul Cuisset (sceneggiatura, ideazione, supervisione) Stéphane Aussel, Thierry Bansront, Jérôme France, Eric Caron, Serge Fiedos (grafica ed animazioni in due e tre dimensioni, Thierry Perreau (art director), mentre l'accompagnamento musicale è stato curato da Raphaël Gesqua.

PERSO NELLO SPAZIO

Conrad viene rinchiuso dai Morphs nel penitenziario di New Alcatraz, situato sulla Luna. Qui farete conoscenza di John O'Connors, con il quale tenterete la fuga. Se le cose andranno per il verso giusto, arriverete su Shadow, una base orbitale in mano ai ribelli umani che si fanno chiamare Mandragore. Scoprirete anche che John Connor è il leader della resistenza e la sua compagna si chiama Sarah (Terminator anyone?).
In questo modo si conclude il primo dei sei livelli di *Fade To Black*, un'avventura dal taglio epico.
All'inizio, le cose vi sembreranno terribilmente complicate: dovrete raccogliere informazioni, ottenere l'aiuto dei personaggi che incontrete ma soprattutto salvare la pelle. Nei vostri peregrinaggi stellari approderete anche su Plutone, incontrete gli Antichi, una stirpe di creature non violente, fino ad arrivare alla Cittadella, il quartier generale dei Morphs. I colpi di scena non mancheranno. Garantito.

LA VERSIONE PLAYSTATION VANTA SOFISTICATI EFFETTI DI LIGHT SOURCING.



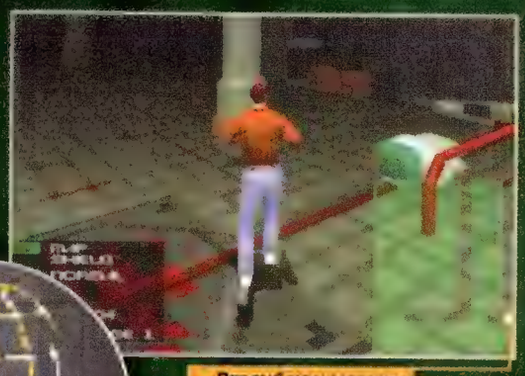


NON PENSATE NEMMENO DI USARE LA VOSTRA MISERA ARMA CONTRO DI LUI...

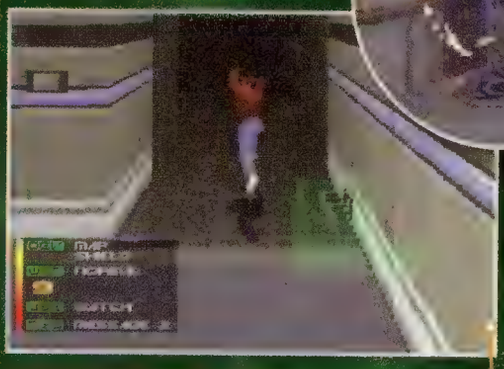
DENTRO IL VIDEOGIOCO...

Il realismo dei movimenti di Hart è stato ottenuto attraverso la tecnica del Motion Capture: è uno spettacolo vedere il vostro alter-ego correre e saltare sullo schermo. Verrebbe quasi la voglia di tuffarsi all'interno degli scenari elettronici. *Tron* docet.

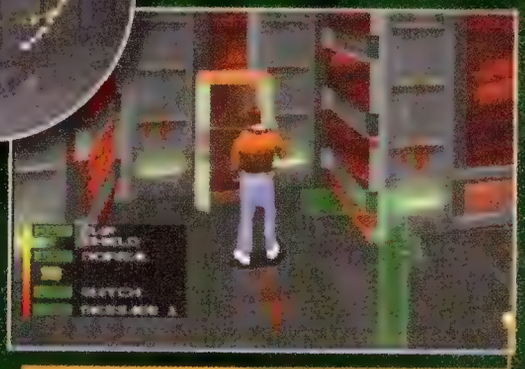
CAMMINARE NEI CORRIDOI DELLA PRIGIONE RICHIEDE TEMPO...



...PERCHÉ NON METTERSI A CORRERE?



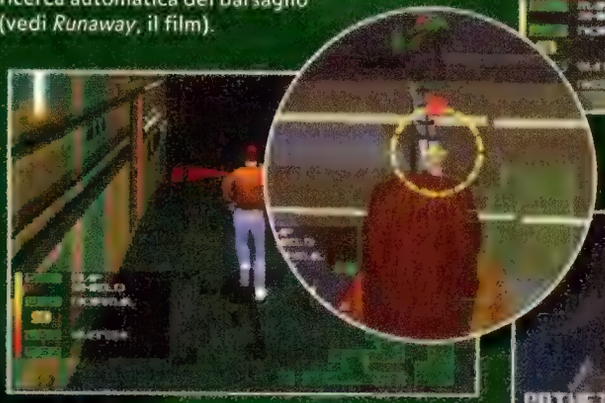
ATTENZIONE AL PAVIMENTO ELETTRIFICATO: SALTATE LE MATTONELLE AD ALTA TENSIONE O FINIRETE TOSTATI!



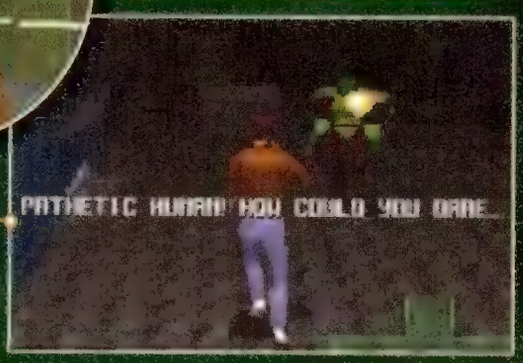
IL LIVELLO DI DETTAGLIO DELLE VARIE LOCAZIONI È VERAMENTE IMPRESSIONANTE.

HART TO HART

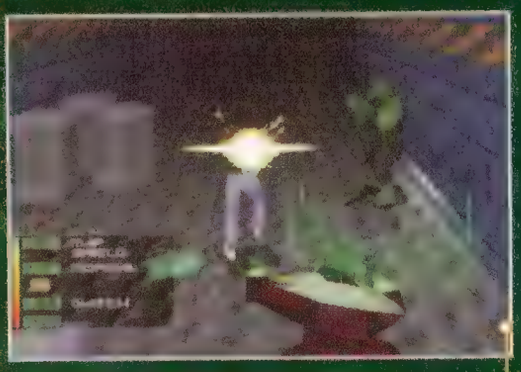
A differenza di giochi come *Doom*, ma soprattutto *Alien Trilogy* in cui l'esigenza di centellinare i proprio colpi è fondamentale per proseguire nell'avventura, in *Fade To Black* caricatori e armi bonus abbondano nelle varie locazioni. Hart può anche raccogliere granate e colpi a ricerca automatica del barsaglio (vedi *Runaway*, il film).



COME IN VIRTUA COP, ANCHE QUI IL TUTTO È FACILITATO DALLA PRESENZA DI UN MIRINO.



HART SI RITROVA IN UNA STANZA PIENA DI MORPHS. NOTATE I MESSAGGI CHE COMPAIONO SULLO SCHERMO E CHE ACCENTUANO LA SPETTACOLARITÀ DELLE SITUAZIONI.



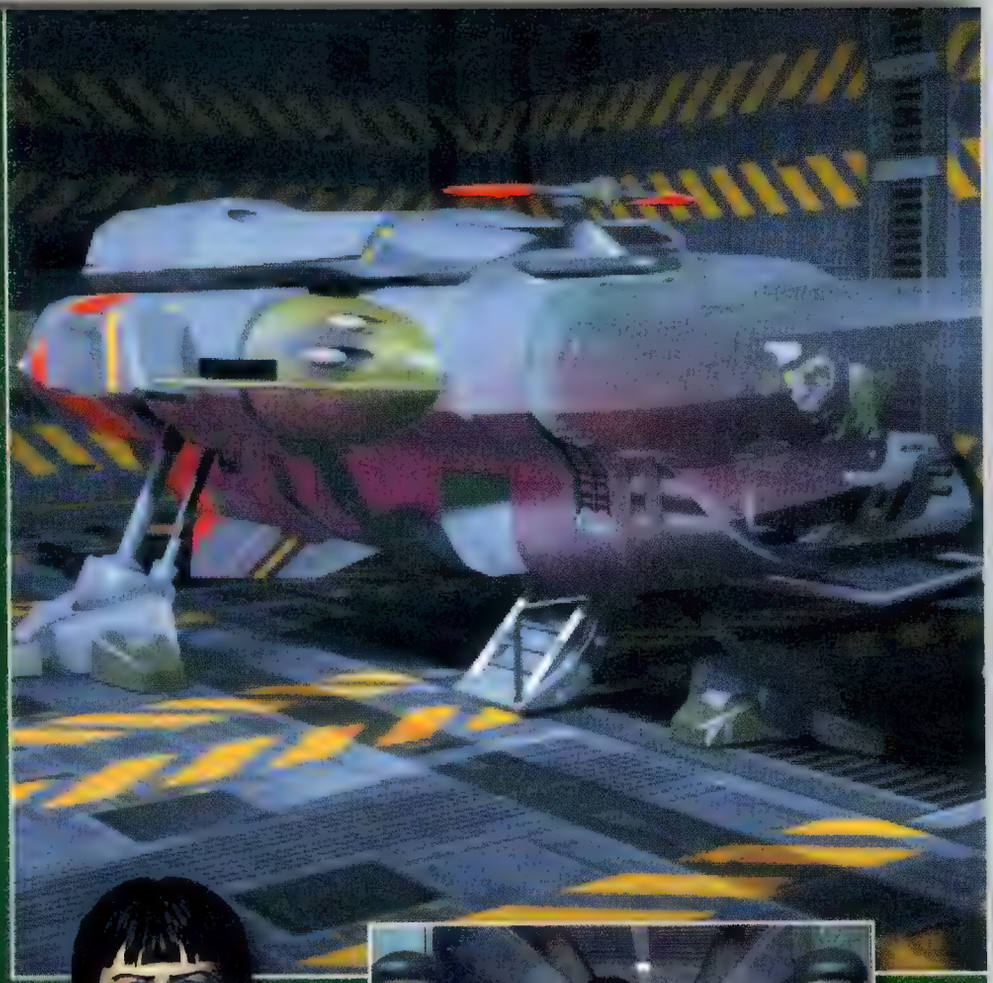
FATTI AVANTI, VILE, SE NE HAI IL CORAGGIO!!!

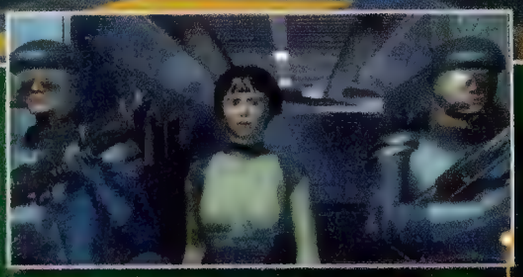
QUESTE SCENETTE DANNO A FADE TO BLACK UN LOOK PRETTAMENTE CINEMATOGRAFICO.

IN CARROZZA!

A metà del gioco, potrete impossessarvi di una navicella aliena e pilotarla all'interno dei labirintici corridoi dell'astronave dei dannatissimi Morphs.
Nella versione finale di *Fade To Black*, saranno inseriti anche una serie di ostacoli quali truppe d'assalto, cecchini e mostri di ogni tipo che rallenteranno la vostra avanzata all'interno del complesso.

UH, UHH QUELLA NAVICELLA ALIENA FA PROPRIO AL CASO VOSTRO...





SARAH CONNORS E UN MANIPOLO DI UMANI VI AIUTERANNO NEL CORSO DELLA AVVENTURA.

UNA SQUADRIGLIA DI MORPHS STA PER FARE UNA BRUTTA FINE.

LE FACCE DELLA MORTE

Una delle specialità di Conrad Hart è morire nei modi più atroci e nel contempo spettacolari. Nel corso dell'avventura, infatti, verrete più volte fatti a pezzi, abbrustoliti, liquefatti nell'acido, mangiati vivi... Non ci sorprende il fatto che le scarpe da ginnastica del nostro eroe sono tutte rovinate e i suoi jeans strappati.

FINIRE IN PASTO A UN CYBORG-RAGNO NON È IL MODO MIGLIORE DI PASSARE UNA SERATA...

...MA ABBRUSTOLIRSI SUL PAVIMENTO ELETTRIFICATO È PROPRIO PATETICO...

...VENIRE AFFETTATI IN DUE, POI, È PARECCHIO DEPRIMENTE...

...IL MASSIMO, COMUNQUE, È PRENDERSI UNA MAZZATA DA QUESTO GOLEM DI PIETRA...

SFORTUNATAMENTE, QUESTI TIZI NON SONO COME APPAIONO.

...SEMPRE CHE NON PREFERIATE SCIOGLIERVI NELL'ACIDO...

LE ALI DELLA LIBERTA'

Il penitenziario di New Alcatraz è uno dei più sicuri dell'intera galassia. Oltre alle sbarre di puro titanio che separano le celle tra loro, si aggiungono guardiani armati fino ai denti che pattugliano a intervalli regolari i corridoi. Non dimentichiamo poi i droidi da combattimento situati ad ogni angolo del complesso. Per superare questi ostacoli, dovrete fare ricorso alla prontezza dei vostri riflessi nonché alla precisione in combattimento: mancare il bersaglio potrebbe rivelarsi fatale. Ecco alcuni degli avversari che incontrerete in *Fade To Black*:

Bull Morph

Il gigante di metallo ha delle fauci particolarmente profonde. Sparate al tarpano prima che vi scagni il nasone...

Walker Robots

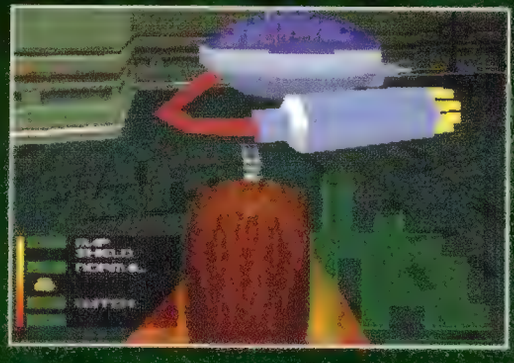
La particolare struttura di questo mostro di acciaio rende difficile la sua obliterazione tramite semplici laser. Circondatelo e fategli lo sgambetto, eheh...

Morph Trooper

Il nemico più comune nel gioco e, fortunatamente, il meno deleterio. Utilizza fucili laser ed è in grado di trasformarsi in un blob assassino.

Sentry Droid

Lento nei movimenti ma violento a livello di comportamento nei confronti dei detenuti in fuga, il Sentry Droid arranca penosamente lungo i corridoi...

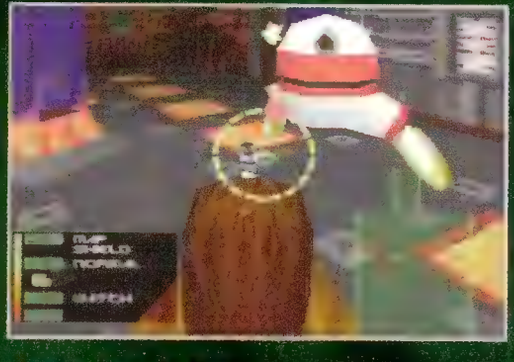


Morph Sergeant

Il Morph Sergent è dotato di un livello di Intelligenza Artificiale che gli consente di evitare i colpi e pianificare in tempo reale una strategia di attacco.

Patrol Robot

Versione in scala ridotta del Sentry Droid, questo robot di pattuglia è decisamente più scattante ed è equipaggiato con un laser ad alta precisione.



Spider Droid

Uno dei primi avversari che incontrerete nel gioco, lo Spider Droid è un nemico particolarmente ostico e può sostenere una serie di colpi prima di cedere.

Purple People Eater

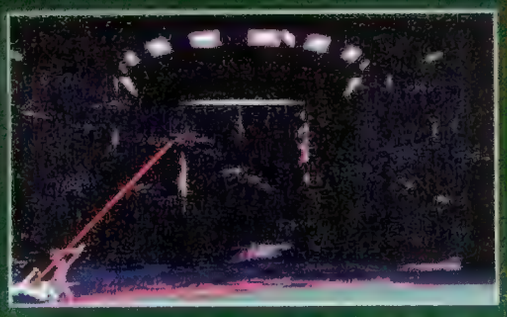
Quest'avversario richiede una dose abbondante di granate prima di mollare la presa. Scaricategli addosso tutto il vostro arsenale al volo...

DELPHINE STORY

Dietro l'acronimo DS (che sta per Delphine Group) si celano quindici tra i più validi team di sviluppo francesi, tra cui spiccano Delphine Software e Adeline Software. In meno di dieci anni, la Delphine è diventata una vera e propria colonna portante del divertimento videoludico europeo, realizzando una serie di avventure che hanno lasciato il segno nell'immaginario collettivo di una generazione e mezza. Riassumiamo i principali giochi della casa francese:

FUTURE WARS

L'annata '88-'89 è stata, a tutti gli effetti, segnata dall'uscita di *Future Wars*. L'avventura fu accolta come una inaspettata prova di talento di un gruppo di programmatori francesi allora praticamente sconosciuti. Visivamente superiore alle avventure della Sierra, *Future Wars* era comunque penalizzato da un'interfaccia non proprio user-friendly.



OPERATION STEALTH

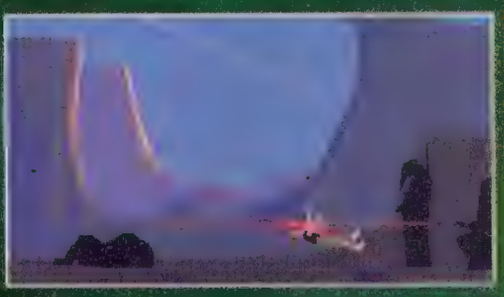
Nei panni dell'agente segreto JaM Glames dovevate riuscire ad infiltrarvi nel quartier generale del solito cattivo di turno e recuperare un poderoso Stealth Bomber. Evidentemente ispirato dalla cinematografia bondiana, *OS* presentava momenti in puro stile arcade e riscosse un successo maggiore rispetto al suo predecessore.

CRUISE FOR A CORPSE

La scelta di abbandonare sprites e bitmap per poligoni e scaling in 3D segnò una vero e proprio cambio di paradigma nel genere, anticipando un trend oggi dominante. *Cruise* citava abbondantemente la produzione letteraria giallistica che ha trovato in Agatha Christie il suo massimo paradigma.

ANOTHER WORLD

Se le innovazioni di *Cruise* riguardavano solo l'aspetto estetico, con *AW* la Delphine modificò radicalmente anche il modo in cui le avventure venivano giocate. Mescolando la struttura dei platform a multiscorrimento con una trama originale e un look cinematografico, la Delphine impresse una svolta nel genere delle avventure.



FLASHBACK

Seguito non ufficiale di *Another World*, *FB* introdusse il personaggio di Conrad B. Hart ai videoplayers. La grafica curatissima e una serie di animazioni di incredi-bile fattura ottenute attraverso la tecnica del Rotoscoping contribu-irono a fare di *Flashback* una delle avventure più giocate della storia. 800,000 copie vendute in tutto il mondo

SHAQ-FU

L'idea era di sfruttare la tecnica del Rotoscoping per creare un picchiaduro a incontri sulla falsariga di *Street Fighter*. L'operazione fu sponsorizzata dalla star del basket NBA Shaquille O'Neal, il cui alter ego digitale combatteva contro una serie di mostri o alieni. Il primo e finora unico grande flop della Delphine.

PAUL CUISSET PARLA...

La versione PlayStation di *Fade To Black* è stata sviluppata da un team composto da sei programmatori. Il leader del gruppo era il leggendario Paul Cuisset,che ha risposto a una serie di domande:

SPC: Avete cominciato a lavorare alla versione per Sony PlayStation dopo aver terminato quella per PC?
PC: Sì, la programmazione vera e propria ha richiesto otto mesi circa. Inizialmente, avevamo indirizzato al progetto solo tre programmatori, ma la difficoltà ha richiesto la collaborazione di altri tre grafici.

SPC: È stato difficile convertire *Fade To Black* su PS-X?
PC: Diciamo pure che è stato un incubo. La versione PC utilizzava un sacco di memoria e non è stato facile comprimere otto megabyte di informazioni in due. Inoltre, volevamo che la versione PlayStation fosse effettivamente migliore di quella PC, per questo abbiamo riprogrammato il gioco per sfruttare le potenzialità della console. Le texture sono state interamente ridisegnate al fine di impiegare al meglio gli effetti di illuminazione e ombreggiatura. Riassumendo, l'impresa è stata titanica perché a) avevamo poca memoria a disposizione e b) ciò nonostante, volevamo migliorare il gioco.

SPC: Da dove viene l'idea per *Fade To Black*?
PC: È una lunga storia. Inizialmente volevamo realizzare un gioco bidimensionale, per il quale, tra l'atro, avevamo già pronta una sceneggiatura. Poi abbiamo optato per un'avventura in 3D, per sfruttare una serie di idee nuove, impraticabili in scenari a due dimensioni. Il resto è venuto da solo.

SPC: Avevate intenzione di realizzare un seguito di *Flashback*? Ritroveremo Conrad Hart in futuro?
PC: Sì, un *Flashback 2* era previsto sin dall'uscita del primo. Abbiamo riproposto Conrad perché eramo convinti di poter realizzare un gioco completamente inedito e non un mero sequel. Per quanto riguarda il futuro, preferiamo non rivelare nulla al momento.

SPC: Quali sono gli ostacoli maggiori che avete incontrato sviluppando un concept in tre dimensioni?
PC: Da un punto di vista tecnico, l'aggiunta delle differenti prospettive ci ha causato parecchi grattacapi. In *Flashback*, il giocatore ha la possibilità di vedere con un certo anticipo gli avversari, le trappole e gli ostacoli, in quanto gli scenari si aprono interamente alla vista del giocatore. In un ambientre tridimensionale come quello di di *Fade To Black*, invece, l'azione risulta molto più cinematografica, con continui cambi di inquadratura. Voi vedete solo quello che Conrad vede, il che è molto limitante, ma al tempo stesso più stimolante e coinvolgente. Non è stato facile implementare tutte queste trovate mantenendo senza complicare eccessivamente la giocabilità.

SPC: In termini di gameplay, dobbiamo aspettarci qualcosa di assolutamente identico alla versione PC?
PC: Sostanzialmente, sì. Abbiamo leggermente modificato il metodo di controllo in modo tale da sfruttare le caratteristiche del joypad PlayStation e soddisfando alcune richieste dei giocatori della versione PC. La versione console è molto più facile da giocare rispetto a quella per personal computer.

SPC: Vedremo un seguito di *Fade To Black* o avete intenzione di dedicarvi ad altro, nei prossimi mesi?
PC: Non prevedo un altro episodio della saga di Conrad prossimamente. Stiamo lavorando ad altro, ma credo che sia ancora presto per parlarne. Comunque, posso rivelarvi che è in 3D, ma sarà completamente differente da *Fade To Black*.

GAME STORE

Viale M. Fanti, 1D/r. - FIRENZE
Tel. e Fax 055/572824
Via Dalmazia, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277

SAGA SATURN + 2 GAMES DA £. 599.000

Disponibile listino per rivenditori

GAMES SATURN

X MEN	£. 99.000
FIFA 96	£. 89.000
VICTORY GOAL 96	£. 109.000
VAMPIRE HUNTER	£. 99.000
SEGA RALLY	£. 99.000
MAGIC CARPET	£. 109.000
NEED FOR SPEED	£. 109.000
ALIEN TRILOGY	£. XXXXXX
STREET FIGHTER ZERO	£. 99.000
PANZER DRAGOON 2	£. 109.000
VIRTUA FIGHTER 2	£. 119.000
ROCKMAN X3	£. 119.000
F1 CHALLENGE	£. 99.000
SHELL SHOCK	£. 99.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	£. XXXXXX
TRUE PINBALL	£. XXXXXX
D	£. 109.000
ALONE IN THE DARK 2	£. 119.000

GAMES PLAY STATION

MAGIC CARPET	£. 109.000
NEED FOR SPEED	£. 109.000
ALIEN TRILOGY	£. 99.000
TOTAL NBA	£. 99.000
NBA IN THE ZONE	£. 99.000
WING COMMANDER III	£. 109.000
RIDGE RACER REVOL.	£. 99.000
NFL GAME DAY	£. 99.000
NHL HOCKEY	£. 99.000
ROAD RASH	£. 109.000
TEKKEN 2	£. XXXXXX
PUZZLE BOBBLE 2	£. XXXXXX
BIO HAZARD	£. XXXXXX
ADIDAS POW.SOCCER	£. 99.000
RESIDENT EVIL	£. 99.000
SHELL SHOCK	£. 99.000
DESCENT	£. 109.000
CYBERIA	£. 109.000
TRUE PINBALL	£. 99.000
X MEN	£. XXXXXX
DARK STALKER	£. XXXXXX
TONSHINDEN 2	£. XXXXXX
ALONE IN THE DARK 2	£. 109.000
ACTUA GOLF	£. 95.000

SONY PLAY STATION DA £. 589.000

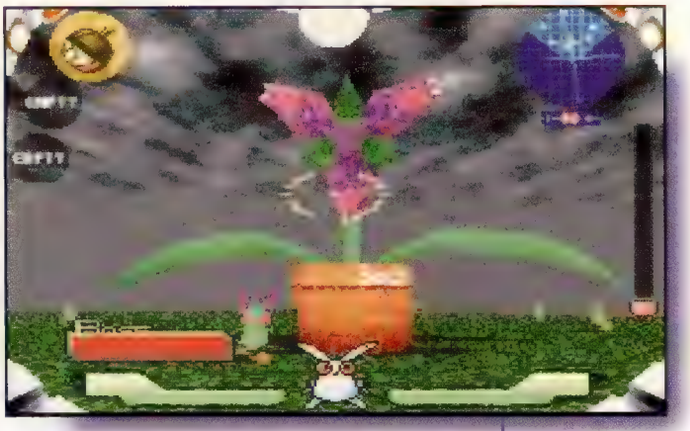
Vendita per corrispondenza
Tel. 055/572824

Jumping Flash 2

SCHEDA TECNICA

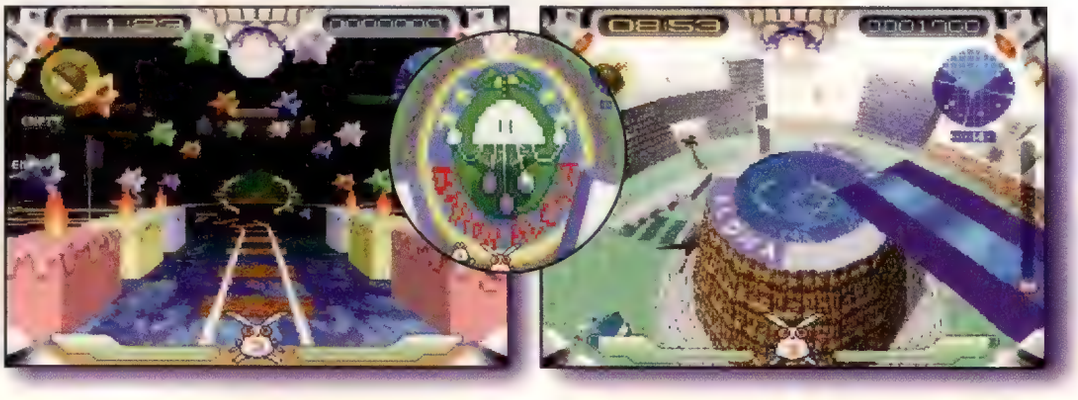
SOFTWARE HOUSE	SONY
GENERE	PIATTAFORME
VERSIONE	GIAPPONESE
N° GIOCATORI	1
CREDITI	INFINITI
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

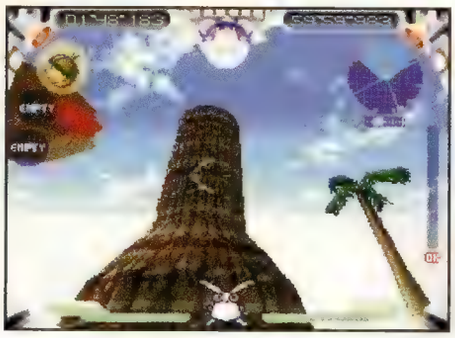
e nel panorama videoludico c'è un gioco di piattaforme che merita l'appellativo di "stravagante" oltre che originale, questo è proprio *Jumping Flash*, un titolo sicuramente non perfetto, ma che senz'altro ha dimostrato le ottime capacità creative dello staff Sony. Anche se i platform games non sono certo numerosi nel panorama PS-X, buoni risultati sono stati fino ad oggi ottenuti grazie ad esempi bidimensionali come *Rayman* ed *Hermie the Hopperhead*; questi ultimi comunque, oltre al naturale miglioramento grafico, hanno proposto uno schema di gioco molto simile ai predecessori a 16-bit, deludendo in parte le aspettative di quella fascia di utenti più esigenti che dalla sigla 32-bit si attendeva radicali cambiamenti. Con questo non voglio dire che *Jumping Flash* sia dotato di qualità così rivoluzionarie, anche perchè nonostante la visuale in soggettiva e la grafica tridimensionale il concetto base del gioco è molto comune ai più tradizionali concorrenti in 2D: recuperare un certo numero di oggetti per completare un livello e passare al successivo. Nonostante ciò, è comunque innegabile che *JF* sia stato il primo platform game poligonale e come tale abbia contribuito a gettare le basi per un nuovo modo di concepire questo tipo di giochi. Esattamente a un anno di distanza dal primo episodio, ecco arrivare fresco fresco questo nuovo *Jumping Flash 2* che, come ogni buon sequel che si rispetti, dovrebbe vantare notevoli miglioramenti rispetto alla sua prima incarnazione; devo dire che questo è in gran parte avvenuto, ma *JF2* non riesce purtroppo a risolvere i problemi che affliggevano anche il suo antenato. Per chi ancora non conoscesse il titolo è necessaria una doverosa premessa: Baron Aloha, il cattivone del primo episodio, è stato detronizzato da una strana entità aliena chiamata Capitan Suzuki, che lo ha esiliato su un piccolo asteroide, conquistando il suo pianeta e scomponendolo in tante fette, in modo da racchiuderle in gigantesche bottiglie fluttuanti nello spazio cosmico. Sembra infatti che Capitan Suzuki sia un collezionista un po' particolare e non si accontenti dei soliti francobolli o farfalle, per soddisfare i propri capricci. Baron Aloha non ha però intenzione di arrendersi e mostra la sua incredibile faccia tosta invocando l'aiuto del suo antico nemico e cioè Robit, il coniglio robot controllato dal giocatore; a noi quindi, il compito di liberare Baron Aloha e ripristinare l'ordine nel frammentato mondo di Mu Mu. *Jumping Flash 2* ripropone lo stesso identico schema di gioco offerto dal suo prequel e questo non può certo essere considerato come un difetto. Nei panni di Robit dunque, dovremo completare i livelli non più recuperando carote, bensì Mu Mu (questi strani esseri sono i fedeli servitori di Baron Aloha) che sono sparsi in ogni stage, in posizioni sempre diverse e non proprio accessibili. Anche questa volta sono presenti sei mondi, composti da tre stage ciascuno per un totale di 18 livelli, ma una volta ultimati il gioco non termina ed è possibile continuare, ripercorrendoli in versione extra,

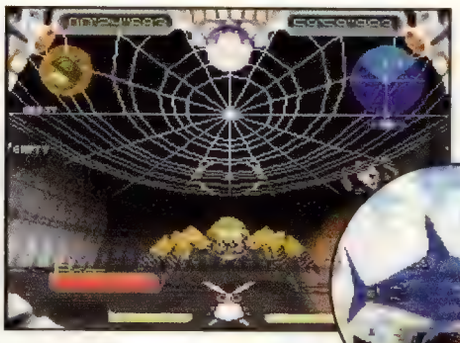


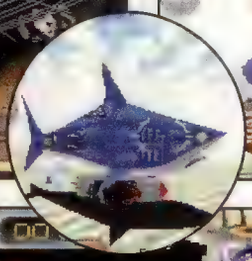
IL BOSS DEL TERZO LIVELLO *È UNA GIGANTESCA PIANTA CARNIVORA.*

con leggere modifiche e una difficoltà leggermente più alta. Il nostro coniglio robot, chiamato Robit 2.0, mantiene le stesse caratteristiche del vecchio modello, essendo in grado di spiccare altissimi salti, alzare o abbassare la capoccia e accumulare power-up; a proposito di questi è da notare come in aggiunta ai vecchi ordigni bellici siano ora presenti alcune armi aggiuntive che vanno ad arricchire il nostro arsenale. Particolari di gioco a parte, bisogna dire che una delle caratteristiche fondamentali del primo *JF* era appunto lo stile demenziale che pervadeva ogni più piccolo particolare, a cominciare dagli assurdi fondali per finire con i buffissimi personaggi, musiche ed effetti sonori. Questa filosofia è rimasta intatta anche in questo seguito e questa è di sicuro una cosa positiva: avventurandosi attraverso i livelli le trovate esilaranti si sprecano, senza









contare che è ora possibile una maggior interazione con i fondali. In poche parole tutte le componenti che nel primo *JF* avevano divertito il giocatore sono ora meglio sviluppate, più elaborate e ricche di particolari, senza per questo compromettere la giocabilità che si mantiene su livelli veramente elevati. Per quanto riguarda la grafica è necessario fare un discorso a parte, perché è proprio in questo settore che i ragazzi della Sony sembrano aver dedicato l'impegno maggiore. Se si eccettua lo stupendo cielo con nuvole (mosso con un pregevole effetto scalare) e la gran parte degli effetti speciali, come esplosioni, nebbia, fumo e trasparenze varie, tutto in *Jumping Flash 2* è composto da poligoni solidi; poligoni arricchiti prevalentemente con ombreggiature in tempo reale (i boss di fine mondo sono però infarciti da una bella dose di texture) per quanto riguarda i personaggi, mentre i fondali hanno subito una massiccia cura ricostituente. Il grado di definizione delle texture utilizzate, così come gli splendidi colori, è tra i più belli mai elaborati dai processori Play e dimostrano la maniera migliore di sfruttare la tecnologia PS-X. Tutti gli ambienti tridimensionali sono estremamente credibili, a dispetto della loro stravagante conformazione e penso che tanta grazia dovrebbe essere integrata ad un sistema di realtà virtuale per esprimersi al meglio: altro che Doom su PC, questa è la grafica che si pretenderebbe da un'esperienza virtuale! Avrete capito che *JF2* è un gioco molto bello e possiede qualità da vendere, ma per contro anche una nota negativa che purtroppo riesce da sola a rovinare la festa: la mancanza di longevità. Ci sono 18 livelli, che diventano 36 se si vuole finire veramente il gioco, ma la durata dello stesso è veramente breve; ogni livello è estremamente vario e diverso dagli altri, ma rimane il fatto che per superarlo il giocatore deve solamente recuperare quattro Mu Mu e vi assicuro che dopo un brevissimo periodo di pratica (l'ottima giocabilità del resto finisce per agevolare le cose) la cosa diventa uno scherzo. Gli stage stessi ora sono più complessi di prima e hanno un'estensione maggiore, ma questo non aiuta molto quando il livello di difficoltà è settato su valori troppo bassi per creare problemi: *JF2*, insomma, è davvero troppo facile ! Peccato davvero perchè con la giusta dose di difficoltà e un superiore numero di locazioni da visitare, *Jumping 2* sarebbe stato davvero un capolavoro. Attendiamo il terzo episodio e speriamo fiduciosi!

ECCO UNO DEI VARI BONUS STAGE: COMPLETANDOLO VINCERETE UNA VITA EXTRA!

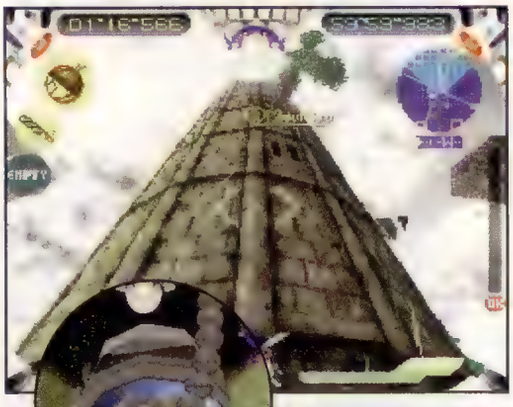
SI RINGRAZIA JAPAN PLANET PER IL CD

COMMENTO

SHOGUN

A prima vista sembrava che i coders della Sony avessero fatto un gran bel lavoro e in effetti non si può certo negare che ci siano dei grandi miglioramenti rispetto al primo episodio. *Jumping Flash 2* è infatti un gioco di piattaforme fatto come si deve e presenta tutte le carte in regola per ben figurare nel suo genere: grafica e sonoro riuscitissimi, grande giocabilità e uno schema di gioco che grazie al tipo di visuale risulta anche abbastanza originale. Ditemi allora perchè un elemento fondamentale come la longevità del titolo stesso è stata presa così alla leggera, fornendo il titolo di un basso numero di livelli (i 36 stage sono in pratica 18, se si considera che nonostante la scritta extra, le differenze sono pochine) un livello di difficoltà ridicolo e come se non bastasse, salvataggi e continue come se piovessero? E pensare che alla Sony il tempo non è certo mancato (è passato un anno dal primo episodio) e l'engine poligonale era già bello che pronto: bastava aggiungere una bella vagonata di livelli e la torta sarebbe stata sicuramente più appetitosa!

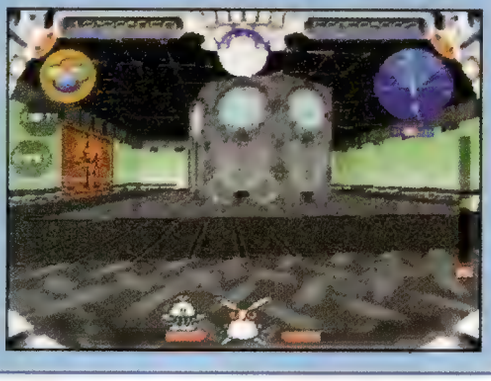
Hmmm, quella ventola non ha un'aria molto rassicurante: fossimo in voi non ci avvicineremmo troppo...

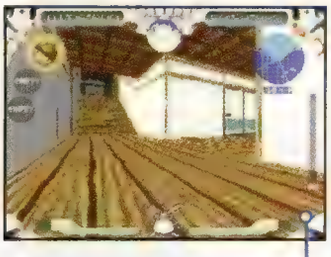


Ma questa non era la faccia di Baron Aloha? In effetti quel pazzo scatenato è anche soggetto a manie megalomani e, come in questo caso, usa ritrarre la sua bella faccia tosta su una miriade di oggetti.

SALTA CHE TI PASSA

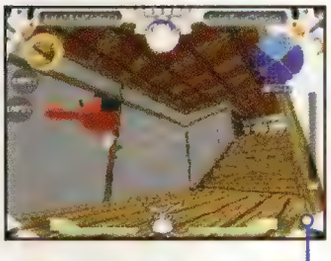
I livelli del gioco rappresentano porzioni di un pianeta, scomposto chissà come da Capitan Suzuki, e sono ora sospese nel vuoto e collegate tra loro tramite un enorme catena. Essendo fluttuanti nello spazio (anche se racchiuse in enormi bottiglie di vetro) è logico che manovrando Robit dovremo fare attenzione a non cadere dalle immense piattaforme. Gli stage, infatti, sono come delle grandi isole che si estendono in altezza su una serie di piattaforme e costruzioni del tutto particolari; grazie a queste è possibile raggiungere le più alte vette dove molto spesso sono collocati power-up o gli stessi Mu Mu. I livelli poi cambiano completamente l'ambientazione a seconda del mondo che si sta visitando e sono presenti locazioni balneari, orientali, immensi parchi giochi e molto altro ancora. Il terzo livello di ogni mondo racchiude poi i temibili boss (a dire il vero sembrano più dei beoti) che bisogna sconfiggere per raggiungere i successivi. Completano la situazione dei particolari livelli alla *Doom,* in cui è possibile visitare gli interni di alcune costruzioni, peraltro abbastanza complessi e ricchi di sorprese da non sottovalutare: il passaggio subacqueo del secondo mondo offre effetti di trasparenza eccellenti.





LE SEZIONI ALLA Doom, COME POTETE VEDERE DA QUESTA FOTO, NON MANCANO.

I LIVELLI SOMMERSI SONO INCREDIBILMENTE SUGGESTIVI E AFFASCINANTI.



E QUESTO SGORBIO APPESO ALLA PARTE CHI CAVOLO SAREBBE, Q- BERT?

NEL LIVELLO INDUSTRIALE, LE PIATTAFORME PETROLIFERE SONO PRESENTI, COME ACCADEVA NEL PRIMO EPISODIO DELLA SAGA.

COMMENTO

MAX *JF2* è indubbiamente un gran titolo e mi ha fatto molto piacere, vedere i miglioramenti a livello grafico e la maggiore complessità degli stage, oltre all'incremento del numero di nemici presenti. Tutto è stato elevato all'ennesima potenza, ma purtroppo una cosa importantissima è stata trascurata, finendo per rovinare le cose: mi riferisco alla limitata longevità di gioco, che unita al basso livello di difficoltà consente di arrivare alla fine in un lasso di tempo veramente troppo breve. I livelli sono 36, è vero, ma anche i giocatori più scarsi impiegherebbero poche ore per terminare il titolo e sapete perché? Oltre alla facilità intrinseca sono presenti un numero di crediti illimitati e la possibilità di salvare la propria posizione su memory card: too bad! Bisogna però ricordare che nella confezione è incluso un secondo CD, che racchiude il primo episodio di *Jumping Flash* in versione integrale e questo è un fattore che non può essere sottovalutato. Tirando le somme, un gioco che può divertire molto, ma che una volta finito difficilmente rigiocherete.

GRAFICA **90** **93**

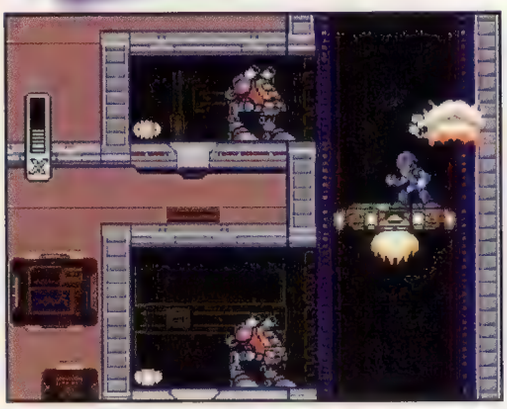
SONORO

GIOCABILITA' **78** **92**

LONGEVITA'

GLOBALE **88**

ROCKMAN X 3

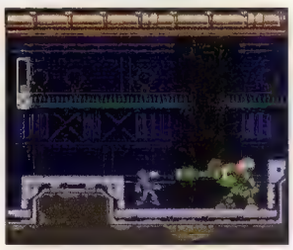


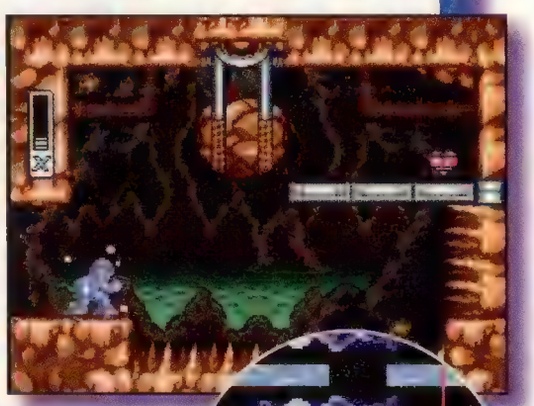
ROCKMAN X IN UNA DELLE SEQUENZE ANIMATE CHE COSTELLANO IL GIOCO

BY: Capcom

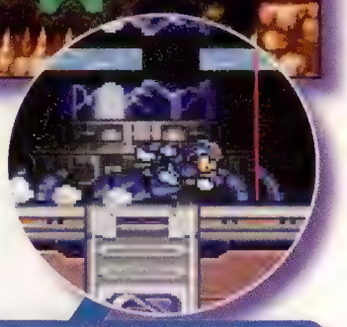
Continuano le conversioni delle saghe di successo delle console a 8 e 16-bit per le macchine della nuova generazione. Ora è il turno di **Rockman** (**Megaman** in Occidente), il classico platform-sparatutto della Capcom. A differenza di quanto avvenuto per Super Famicom, qui non è stata creata una nuova saga parallela, ma si è deciso di convertire il terzo episodio della serie X ,nata appositamente per il 16-bit di casa Nintendo un paio d'anni or sono. **Rockman X3** è quindi la massima evoluzione del classico della Capcom e gode di una storia consolidata nel tempo, comprendente un gran numero di bizzarri personaggi dotati di un design dallo stile decisamente ispirato agli albori dell'animazione robotica nipponica. Il gioco, senz'altro noto a tutti, è un classico platform che vi vede nei panni di un piccolo robot antropomorfo (qui chiamato Irregular Repliroid) alle prese con mostri meccanici di ogni genere. Per aiutarvi nella vostra impresa il dottor Kein vi ha fornito di numerosi gadget che comprendono spari multipli, radar per individuare gli oggetti utili e persino degli speciali stivali per effettuare dash in volo e in verticale. Come nelle scorse avventure, è possibile utilizzare un particolare esoscheletro chiamato Ride Armour Chimera, ora dotato di tre diverse configurazioni: la Kangaroo per un devastante potere offensivo, la Hawk per poter combattere in aria e la Frog per le operazioni anfibie.

E' infine possibile utilizzare in ogni momento, tranne nel caso si combatta contro un boss, il redivivo Zero la cui ricostruzione era l'obiettivo principale del secondo episodio. La caratteristica principale di questo potente androide è una combo devastante che consiste in una serie di sfere energetiche seguite da un colpo di beam sabre. Indubbiamente Rockman è una serie che vanta un gran numero di fan nel mondo videoludico, ma va sottolineato che, sia dal punto di vista grafico che nel sistema di gioco, questa conversione è identica all'originale uscito alcuni mesi or sono per Super Famicom. A parte questo comunque, **Rockman X3** rimane un platform estremamente giocabile e frenetico, oltre ad essere decisamente longevo data la difficoltà di alcuni livelli. Essenziale e ben accetta è la possibilità di salvare su memory card, un'operazione decisamente più comoda delle lunghissime password che caratterizzavano le precedenti versioni. Un ultimo appunto riguarda l'impossibilità di abbassarsi del protagonista che obbliga il giocatore a saltare come un beota per tutto lo schermo per schivare colpi evitabilissimi con un semplice movimento verso il basso del nostro simpatico robottino blu. Ma chi si crede di essere questo Rockman, il re di Hokuto forse?





SI RINGRAZIA JAPAN PLANET PER IL CD



COME NELLE PRECEDENTI VERSIONI IL GIOCATORE È LIBERO DI SCEGLIERE L'ORDINE CON CUI VUOLE AFFRONTARE I VARI LIVELLI DEL GIOCO.

GLOBALE 72

edimedia

GIOCHI PLAYSTATION

BIO HAZARD	L. 165.000
GALAXY FIGHT	L. 102.000
NBA '96	L. 110.000
X-MEN	L. 102.000
RISE 2	L. 99.000
VAMPIRE	L. 165.000
SPACE HULK	L. 102.000
SHELL SHOCK	L. 102.000
IMPACT RACING	L. 110.000
TEKKEN 2	L. 165.000
SIDEWINDER	L. 105.000
RETURN TO ZORK	L. 109.000
ALIEN TRILOGY	L. 110.000
GALAXIAN 3	L. 115.000
NEED FOR SPEED	L. 115.000
CHEESY	L. 109.000
MOTOR TOON GP2	L. 165.000
VIPER	L. 115.000
OFFENSIVE	L. 110.000
STREET FIGHTER ZERO	L. 145.000
GUNDAM 2.0	L. 165.000
RIDGE RACER 2	L. 145.000
BUST A MOVE 2	L. 115.000
TRUE PINBALL	L. 105.000
PSICHIC DETECTIVE	L. 110.000
JUMPING FLASH 2	L. 165.000
TOTAL NBA '96	L. 119.000
TOSHINDEN 2	L. 145.000

PLAYSTATION
PAL VERSION
L. 580.000

VOLANTE
MAD CATZ
L. 145.000

TURBO PAD
L. 54.000

JOYPAD
SONY
L. 65.000

EXTEND PAD
L. 35.000

RGB SCART
L. 34.000

GIOCHI PLAYSTATION

JACK IS BACK	L. 110.000
VIEW POINT	L. 109.000
MAGIC CARPET	L. 110.000
DIE HARD TRILOGY	L. 120.000
WING COMMANDER 3	L. 118.000
LOADED	L. 102.000
FIFA '96	L. 115.000
DOOM	L. 110.000
ACTUA SOCCER	L. 110.000
TOSHINDEN	L. 99.000
ROAD RASH	L. 115.000
MYST	L. 110.000
'D'	L. 115.000
SOUL EDGE	L. 170.000
IN THE HUNT	L. 149.000
BRAINDEAD 13	L. 119.000
CHORO Q	L. 149.000
ZERO DIVIDE	L. 99.000
ACTUA GOLF	L. 102.000
CRITICOM	L. 110.000
ADIDAS SOCCER	L. 115.000
COOL SPOT	L. 110.000
TEKKEN	L. 102.000
RIDGE RACER	L. 102.000
KRAZY IVAN	L. 103.000
WIPE OUT	L. 109.000
RAYMAN	L. 109.000
NBA JAM T.E.	L. 99.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA **TEL. 011/98.13.027**

SERVIZIO RIVENDITORI **TEL. 011/98.13.374**

INTERNET mail:edimedia @ iper.net Fax 011/98.13.105 - 98.13.090

Esigete all'atto del vostro acquisto le garanzie di cui alle normative di legge a difesa del consumatore

edimedia

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	GREMLIN
GENERE	SPORTIVO
TERRITORIO	EUROPEO
N° GIOCATORI	1-4
GIOCHI	NESSUNO
LIVELLO DIFFICOLTÀ	1

Actua Golf

Sicuramente sia in America che in Giappone il golf è uno sport molto seguito. Era quindi logico aspettarsi che, viste le potenzialità di successo sui due maggiori mercati, le software house non si lasciassero scappare un'opportunità così ghiotta. Ecco perché, in poche parole, ci ritroviamo a recensire praticamente una volta al mese una simulazione di questo sport che anche in Italia, grazie alle gesta di Costantino Rocca, sta vivendo un periodo particolarmente buono. Il nocciolo del gioco è quello canonico a cui siamo abituati da anni, con soli due percorsi su cui cimentarsi e un'interfaccia giocatore caratterizzata dalla classicissima barra che consente di controllare potenza ed effetto. Intorno a questo i programmatori hanno però lavorato molto inserendo numerose innovazioni degne di interesse. Colpisce subito la varietà di modalità di gioco disponibili; siamo ormai abituati a veder affiancare al classico torneo e alla pratica lo skin game e lo shootout, ma in questo caso sono stati inseriti anche due giochi di coppia tipici della Ryders Cup (il famoso torneo fra i migliori giocatori europei ed americani). Si tratta del fourball e del foursome in cui dovrete fare un colpo per uno con il vostro compagno oppure giocare entrambi tutta la buca, ma verrà conteggiato soltanto il punteggio migliore. E' stato poi inserito un ranking dei cento migliori giocatori (tutti inventati purtroppo) che potrete scalare torneo dopo torneo oppure utile per selezionare giocatori più o meno forti per una sfida testa a testa. Il capitolo grafica è piuttosto spinoso perché in *Actua Golf* si alternano cose egregie ad altre veramente mediocri. Ottimo è ad esempio il paesaggio: i tracciati sono realistici e ricchi di particolari, senza per questo peccare di chiarezza. Fra le dolenti note dobbiamo invece segnalare un'eccessiva scattosità delle rotazioni e il fatto che ci sia, graficamente un solo giocatore. Questo provoca non poca confusione perché se giocate con un amico dovete stare attenti a non confondervi: ma ci voleva tanto a fare almeno un paio di magliette differenti?

IL GREEN È SEMPRE STATO OSTICO, MA CON QUESTO SISTEMA DI PUNTAMENTO TUTTO È PIÙ FACILE.

ALTRO CHE MEDIASET!

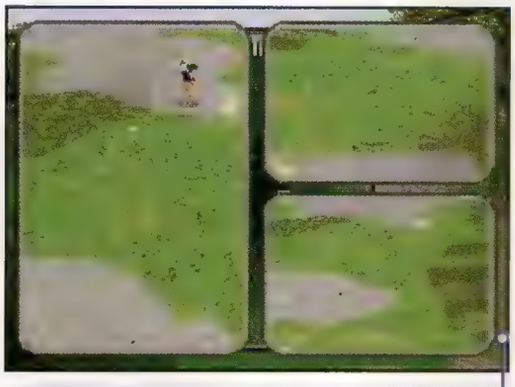
Lo spiegamento di inquadrature utilizzato in questo gioco farebbe sicuramente impallidire anche la più faraonica produzione televisiva. Se per il tiro sono già presenti ben sei prospettive diverse, che variano sia per angolazione che per punti di vista, quando si passa ai replay se ne trovano addirittura dieci. Particolarmente interessante è una tripla veduta in split-screen che consente contemporaneamente di vedere il tiro dal punto di partenza, seguendo la palla in volo e con telecamere disposte sul percorso. Al momento di tirare potrete poi sempre personalizzare l'inquadratura facendo variare l'altezza e l'angolazione della visuale: tutto questo è molto utile soprattutto quando ci si avvicina al green per poter perlustrare al meglio tutto il tracciato.

AHI AHI! QUELL'ACQUA NON PROMETTE SICURAMENTE DI RENDERVI FACILE IL TIRO.

COMMENTO

PAOLO

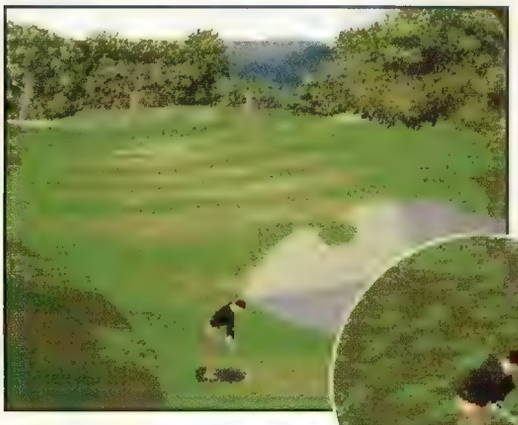
Actua Golf è sicuramente un prodotto molto bello da vedere, ma che dietro a una facciata spettacolare nasconde alcune magagne che ne limitano la valutazione. Prima fra tutte è la presenza di soli due tracciati, per giunta piuttosto monotoni e ripetitivi: inevitabile che alla lunga il gioco risulti ripetitivo. Non è però questo l'unico problema: c'è il fatto che il ranking non influisca molto sul gioco, ci sono le rotazioni scattose del paesaggio, c'è quello strano sistema di mira sul green che rende tutto troppo facile. Come vedete *Actua Golf* è ben lontano dal poter essere definito un gioco perfetto, ma non per questo vuol dire che sia un totale disastro. Siamo arrivati ad un punto in cui nei giochi di golf basta inserire un paio di cose (come il solito sistema di controllo del tiro) e un minimo di giocabilità è comunque assicurato, ma oltre a questo resta il fatto che con un minimo di sforzo in più potevano ottenere un vero capolavoro. Sarà per un prossimo update?



***LA TRIPLA VISUALE DEL REPLAY** È VERAMENTE ESALTANTE E CONSENTE DI GODERSI A PIENO OGNI PARTICOLARE DEL TIRO APPENA EFFETTUATO.*

IL GREEN DEL VICINO E' SEMPRE PIU' VERDE...

In *Actua Golf* è stata inserita una particolare innovazione per quanto riguarda i colpi di putt sul green.
Negli altri giochi del genere vi viene generalmente proposta la traiettoria dritta della palla e sta poi a voi interpretare le pendenze del tracciato e studiare che curvatura prenderà il tiro.
Qui invece la traiettorie viene già proposta con questa correzione e a voi resta solo decidere se fare un tiro con forza normale e far seguire alla palla la pendenza o se forzare il colpo e farlo quindi rimanere più dritto.
Si avverte però una piccola imperfezione in quanto la parabola proposta tiene quasi esclusivamente conto delle pendenze laterali, mentre non sempre conteggia anche il dislivello: starà quindi a voi colpire un po' più forte se vi accorgete di essere in salita rispetto alla buca.



COMMENTO

PUCK

Fra i diversi giochi di golf usciti in questi mesi sulle piattaforme a 32-bit, *Actua Golf* si distingue sicuramente per lo spessore e per la spettacolarità della grafica. Sono disponibili numerosi modi di gioco diversi e questo consente di rendere ogni partita diversa dall'altra anche in termini di durata: se avete poco tempo infatti potete dilettarvi con un semplice shootout (eliminazione diretta) oppure cimentarvi in un ben più impegnativo torneo sulla distanza delle 72 buche. L'idea del ranking dei giocatori è decisamente buona anche se forse ci sarebbe dovuta sviluppare con più cura visto che molto spesso i giocatori risultano tutti uguali fra loro come comportamento: ce ne sono si nominalmente un centinaio, ma è come se fossero una dozzina massimo. Il vero problema di questo *Actua Golf* è dato comunque dal fatto di disporre solamente di due tracciati, composti inoltre da buche piuttosto ripetitive e poco impegnative. Se vi troverete a giocarlo da soli non vi ci verrà molto per annoiarvi.

GRAFICA	90
SONORO	73
GIOCABILITA'	83
LONGEVITA'	80
GLOBALE	81

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	IREM
GENERE	ARCADE
VERSIONE	GIAPPONESE
N° GIOCATORI	1-2
CREDITI	VARIABILI
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	VARIABILI

Irem Arcade Classics

Questa raccolta di vecchi classici targata Irem è la seconda ad uscire questo mese, insieme a quella della Williams, e a prendere spunto dall'idea lanciata dalla Namco che a quanto pare, sembra aver fatto scuola. La cosa non può che far piacere, anche considerando il fatto che dopo l'esempio iniziale molte altre software-house intendano pubblicare compilations delle loro vecchie glorie; a tale proposito è utile ricordare che nella lista figurano già marchi del calibro di Konami, Taito e Toaplan, che usciranno con prodotti analoghi nei mesi a venire. Tornando al presente, *Irem Arcade Classics* racchiude alcuni dei più grandi successi della casa giapponese, che spopolarono letteralmente, verso la metà degli anni ottanta; si tratta di titoli mitici che di certo suoneranno estranei ai più giovani, ma al contrario, molto familiari a tutti i nostalgici ventenni (e non son pochi...). Purtroppo, al contrario delle raccolte uscite finora, questa ha un numero di giochi molto limitato, con soli tre classici a disposizione e bisogna ammettere che anche se di ottima qualità, sono veramente troppo pochi; si parte con *Zippy Race*, un originale gioco di corse motociclistiche, *Spartan X* (meglio conosciuto come *Kung Fu Master*) che probabilmente è il primo beat'em up a scorrimento della storia e *Ten Yards Fight*, una rudimentale simulazione di football americano. Un altro punto a sfavore di *IAC* è poi l'assoluta mancanza di un database o di qualsiasi tipo di informazione riguardante i titoli stessi, che invece sono presenti in larga misura nei prodotti concorrenti dello stesso genere. Le possibilità in *Irem Arcade Classics* sono purtroppo limitate alla sola regolazione del livello di difficoltà e delle musiche normali o arrangiate (ma queste in pratica sono identiche, con un paio di note in più...), mentre per il salvataggio dei record non è prevista nessuna opzione: sotto questi punti di vista, Namco e Williams hanno sicuramente giocato carte migliori!

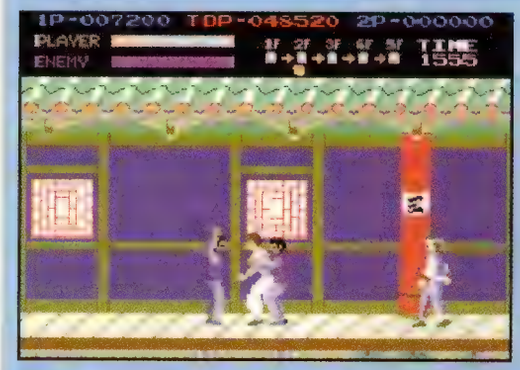
SI RINGRAZIA JAPAN PLANET PER IL CD

MA CHI TI HA DATO LA PATENTE, BRUTTO PEZZO DI... ASPETTA CHE PRENDA UN PO' DI CARBURANTE E VEDRAI!

COMMENTO

MBF *Irem Arcade Classics* poteva essere un'ottima compilation, ma purtroppo delude le mie aspettative mostrando un evidente mancanza di contenuti, a dispetto di un prezzo al pubblico non certo contenuto. I titoli presenti in questa raccolta sono certamente ottimi per quanto riguarda giocabilità e longevità, ma è anche vero che il loro numero è un po' bassino, considerando l'età e quindi la natura degli stessi. Altra cosa che proprio non ho digerito è la mancanza dei salvataggi effettuabili che dovrebbero immortalare i propri records, nell'ormai indispensabile memory-card. Peccato per questi difetti perché se così non fosse, *IAC* avrebbe meritato un voto sicuramente più alto.

SPARTAN X



Conosciuto in Occidente con il nome di *Kung Fu Master*, ecco il primo esempio di picchiaduro a scorrimento della storia dei videogiochi. Nei panni dell'eroe di turno dovrete cercare di liberare la bella Silvia (a dire la verità la poverina sembra più uno scorfano, ma come saprete al cuor non si comanda...), caduta nelle mani di un losco figuro, capo di una diabolica organizzazione. Per far ciò il giocatore dovrà affrontare cinque sezioni, (cinque piani di un'edificio in stile orientale) cercando di arrivare all'ultima incolume, in vista del combattimento finale. Naturalmente, anche se la loro estensione non è molto elevata, i livelli sono costellati di nemici e trabocchetti di vario tipo, inclusi i boss di fine stage con i quali dovrete misurarvi per raggiungere il piano successivo. Il nostro eroe ha una libertà d'azione considerevole per i tempi: può tirare pugni e calci, abbassarsi o saltare per evitare ostacoli o micidiali attacchi volanti (incredibile, non è vero !?!). Sono poi presenti altri elementi, come il tempo limite e la barra energetica che indica le vostre condizioni vitali, tutte cose che sono state poi riprese nelle produzioni più recenti, dello stesso tipo. *Spartan X* è in definitiva molto divertente, anche se il livello di difficoltà e l'impossibilità di continuare lo rendono un gioco molto impegnativo.

ZIPPY RACE

Ecco quel che si dice un gioco originale e innovativo: alla guida di una motocicletta il giocatore deve cercare di raggiungere la città di New York, partendo da Los Angeles e attraversando un numero di stage dalla lunghezza variabile. Questi sono essenzialmente di due tipi, con tratti di strada asfaltata misti a percorsi sterrati densi di ostacoli. Uno dei pericoli maggiori è comunque il carburante a disposizione, che rischia di esaurirsi, e concludere così il gioco (i continue sono però possibili); ogni volta che si fa un incidente. Un'altra trovata interessante è poi il potenziamento della motocicletta che consente di aumentare la velocità, ma anche la difficoltà purtroppo: si parte da una cilindrata di 500 cc, che aumenta ogni volta che si raggiunge la città di NY, con 750 e 1200 cc, per una velocità di 300 km/h.
In ultimo, *Zippy Race* permette un opzione per giocare come in sala: ribaltate il vostro TV e vi sembrerà di essere in sala giochi!

NELLA FASE FINALE DI OGNI LIVELLO L'INQUADRATURA, SE COSI' SI PUO' CHIAMARE, CAMBIAVA RADICALMENTE, PASSANDO DA UNA VISUALE A VOLO D'AQUILA A QUELLA POSTERIORE CHE VEDETE IN QUESTA FOTO.

TEN YARDS FIGHT

Voi, nei panni di quarteback (o capitano, come viene spesso tradotto erroneamente nel nostro paese) di una squadra di football americano, dovrete cercare di portarla ai massimi livelli, affrontando e vincendo tutte le avversarie più forti in graduatoria.
La buona giocabilità e la facilità nell'apprendere gli schemi basilari di questo sport (se lo dici tu Massimo... Ndr) sono i due ingredienti fondamentali nella riuscita di questo gioco e anche se all'inizio le cose non sono proprio facili (per non dire quasi impossibili), vedrete che la pratica può far miracoli in questo caso.

COMMENTO

MAX L'idea originale intrapresa dalla Namco sembra mietere i consensi di altre case che si stanno lanciando in una specie di revival collettivo con queste raccolte, contenenti conversioni perfette di antichi coin-op. Fino a qui niente di male, anzi la cosa farà piacere a molta gente, ma c'è una cosa sulla quale non sono completamente d'accordo.
Il fatto di contenere vecchi giochi, che sicuramente non occupano quantità di memoria esorbitanti, dovrebbe significare due cose: la prima è un minor costo dei CD, mentre la seconda è un maggior numero di titoli presenti nello stesso, anche in virtù delle grandi capacità di memoria caratteristiche del supporto ottico. Namco e Williams hanno in parte rispettato queste regole, mentre questo *Irem Arcade Classics* sembra ignorarle entrambi: il costo è elevato ed i giochi, per quanto belli, giocabili e longevi sono solamente tre...

GRAFICA **75** **80**
SONORO
GIOCABILITA' **70** **90**
LONGEVITA'
GLOBALE **78**

Williams Arcade's Greatest Hits

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	GT INTERACTIVE
GENERE	ARCADE
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1-2
CREDITI	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	VARIABILI

Forse potrà sembrare un controsenso, ma sta di fatto che in questi ultimi tempi, con il boom delle console a 32-bit e l'imminente arrivo di quelle a 64, si sta verificando una vera e propria inversione di tendenza, grazie alla riedizione in chiave domestica dei vecchi coin-op che spopolarono nei primi anni ottanta.
Niente paura comunque, dato che sicuramente non si tratta di una manovra anti-progresso ad opera di un gruppo di nostalgici maledetti; è piuttosto un modo per deliziare i giocatori non più giovanissimi e istruire le nuove leve sulle primitive tecniche di gioco.
A dire il vero, la prima casa ad intraprendere questa strada è stata la Namco che pubblicando raccolte dei suoi antichi successi da sala (*Namco Museum 1* e *2*), ha deciso di portare una fetta di storia videoludica nelle case dei moderni giocatori. Ora che il primo passo è stato fatto, anche altre software-house sembrano aver recepito il messaggio, incamminandosi sulla stessa strada e producendo così altre raccolte, destinate a far breccia nel cuore dei vecchi smanettoni! La Williams ad esempio, è una di queste (anche la Irem non è da meno) e il suo *Arcade's Greatest Hits* non fa altro che seguire il sentiero battuto inizialmente dalla Namco. Si tratta di una compilation di sei giochi (la maggior parte sono shoot'em up) che all'inizio del decennio scorso costituirono la più agguerrita minaccia allo strapotere dei concorrenti giapponesi. Dotati di una grande giocabilità ed immediatezza, ma allo stesso tempo di un livello di difficoltà a dir poco inclemente, questi coin-op rappresentavano un ottimo banco di prova, operando una specie di selezione naturale nei confronti dei giocatori più scarsi: chi grazie agli ottimi riflessi è riuscito a sopravvivere per più di mezz'ora a quell'inferno chiamato *Defender*, può affrontare ad occhi chiusi qualsiasi moderno sparatutto, senza battere ciglio! Graficamente parlando è chiaro che i titoli in questione risentono del peso degli anni, con una grafica abbastanza blocchettosa e una palette cromatica non certo esaltante se paragonate a quelle attuali (*Sinistar* ai tempi era un gradino sopra la media), ma è logico che cose del genere siano sottintese, così come il fatto che l'acquirente tipo di un prodotto simile non sia certo in cerca di paradisi poligonali in alta definizione o texture mapping come se piovessero. Bisogna però notare come i titoli Namco (risalenti allo stesso periodo) siano graficamente più complessi e soprattutto colorati più vivacemente: personalmente preferisco lo stile giapponese, ma questa è solamente una questione di gusti del tutto opinabile.

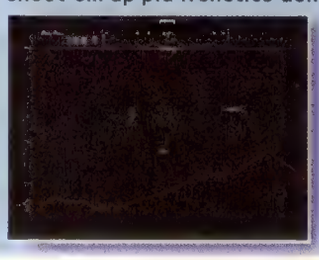
BUBBLES

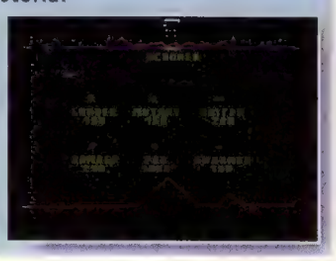
Ecco un titolo del tutto originale, che probabilmente pochi di voi ricorderanno: ambientato in un fetido lavandino, *Bubbles* mette il giocatore nei panni di una bolla (in realtà è una goccia d'acqua) spazzina, con il compito di ripulire lo stesso da una serie di indesiderati detriti e amenità varie. Per la semplicità dello schema di gioco, *Bubbles* è uno di quei titoli estremamente divertenti da giocare, anche in virtù della grande immediatezza che lo caratterizza.

SI RINGRAZIA JOYSTICK FUN PER IL CD

DEFENDER

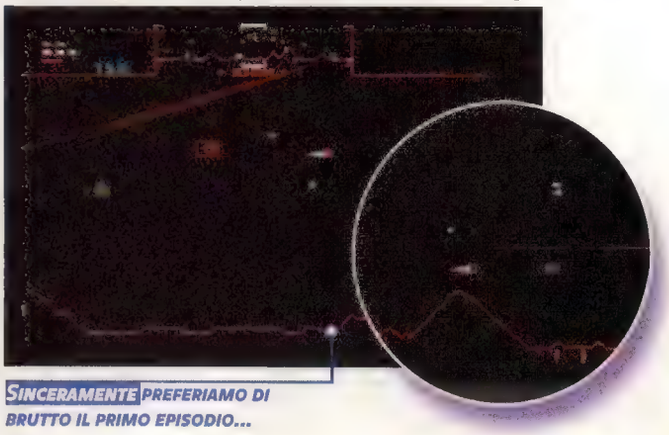
Probabilmente il titolo più famoso dell'intera raccolta e un vero punto di riferimento nel panorama degli sparatutto. *Defender* ha molte qualità, ma tra tutte spicca senz'altro il concetto di scrolling bidirezionale (all'epoca rivoluzionario) che dà la possibilità di muoversi a destra e a sinistra, lungo il corso dello stage a scorrimento orizzontale. Lo scopo è in teoria molto semplice: difendere gli abitanti di un pianeta dagli attacchi alieni, che tentano di catturare i malcapitati per ricondizionarli e trasformarli in macchine da guerra. Per contrastare gli attacchi nemici la nostra astronave è dotata di laser, tre smart bombs, un tasto di iperspazio e un utile radar per controllare la propria posizione. In pratica però le cose non sono così facili, sia per l'estrema velocità di gioco che per il volume di fuoco alieno, davvero impressionante: *Defender* è lo shoot'em up più frenetico della storia!





DEFENDER II

Il successore di *Defender* era meglio conosciuto con il nome di *Stargate*, ma purtroppo non incontrò i favori del grande pubblico, per via di una eccessiva somiglianza con il primo episodio. Nonostante questo presentava una serie di buone varianti come una grafica leggermente migliorata (in ogni caso difficile da notare), una vagonata di nuovi nemici e una serie di porte dimensionali, che rendevano possibile lo spostamento in altri livelli di gioco.



SINCERAMENTE PREFERIAMO DI BRUTTO IL PRIMO EPISODIO...

COMMENTO

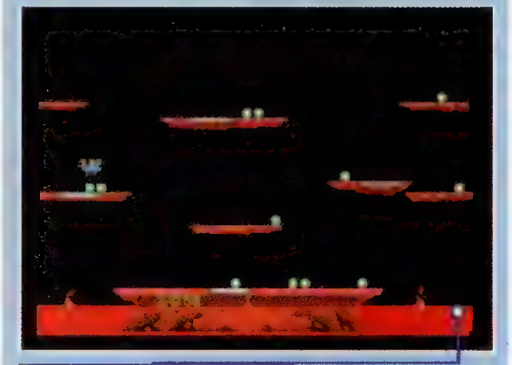
SHOGUN Dopo i classici Namco e la raccolta della Irem (che trovate recensita nelle due pagine precedenti), questa compilation Williams non può che essere bene accetta, con una serie di sei titoli che definire epici è riduttivo! Per la gioia di ogni shooter, quattro di questi sono sparatutto e basterebbe il solo *Defender* per accontentare le richieste dei più esigenti; non dimentichiamoci però di *Defender II* (aka *Stargate*), *Robotron* e il validissimo Sinistar. Per accontentare anche gusti di altro genere sono stati poi inseriti anche *Joust* e *Bubbles* che non mancheranno di divertirvi grazie ai loro originali concept. Un'ottima raccolta quindi, che ogni appassionato nonché reduce (dell'epoca, si intende...) non dovrebbe lasciarsi sfuggire!

ROBOTRON 2084

Ecco uno degli sparatutto più caotici di tutti i tempi! *Robotron* all'epoca offriva un numero di sprites su schermo a dir poco esagerato che nei momenti più difficili creavano una confusione incredibile. Nei panni dell'eroe di turno eccoci proiettati in una serie di stage con lo scopo di recuperare vivi i pochi esseri umani inseguiti da orde di robot assassini. Le schermate sono fisse e cioè prive di qualsiasi tipo di scrolling, mentre con il superamento dei numerosi livelli ecco presentarsi automi sempre più agguerriti e di aspetto diverso; un titolo molto immediato e dotato di uno schema di gioco vincente che del resto lo accomuna agli altri titoli presenti nella raccolta: superare gli stage e battere i propri record, con punteggi sempre migliori!

JOUST

Il gioco in questione aveva uno schema di gioco del tutto originale considerati i tempi: tuttavia anche oggi potrebbe essere considerato come un titolo molto particolare. Ambientato in un mondo fantasy, durante un epoca non precisata, *Joust* da la possibilità di impersonare un cavaliere molto particolare (le cavalcature infatti, sono strani volatili), con il compito di disarcionare gli avversari per sopravvivere nel corso degli stage.
Una particolarità del gioco era l'inerzia che caratterizzava i movimenti del personaggio, rendendo difficile, ma estremamente divertente, il controllo dello stesso. Si ricorda l'opzione a due giocatori contemporaneamente: una chicca per i tempi!



LA MODALITA' A DUE GIOCATORI ORA E' SCONTATA IN QUASI TUTTI I VIDEOGIOCHI, MA AI TEMPI DI JOUST ERA QUASI UN'INNOVAZIONE. ERA UNA DELLE PRIME VOLTE IN CUI SI AVEVA LA POSSIBILITA' DI SFIDARE UN ALTRO ESSERE UMANO!

SINISTAR

Sinistar, anche se sconosciuto ai più, ebbe il pregio di racchiudere un grande numero di novità e trovate originali, sempre considerati i tempi in cui uscì.
Innanzitutto la grafica che considerata la concorrenza dell'epoca era veramente sensazionale, ma non bisogna dimenticare la sintesi vocale che caratterizzava i momenti cruciali del gioco con la sua tonalità metallica (adesso è pietosa, ma ai tempi mi ricordo svenimenti e infarti vari nel sentirla...).
Come se non bastasse, il concept era assolutamente innovativo, con un tipo di scrolling multidirezionale all'interno di un'area di gioco relativamente vasta.
Distruggendo i numerosi asteroidi presenti in essa, il giocatore deve cercare di accumulare un numero di bombe (Sinibombs) sufficiente, in vista dell'arrivo del malvagio Sinistar, una gigantesca faccia robotica costruita dagli alieni, con il compito di distruggervi.!
I gioco è a dir poco adrenalinico e possiede una velocità incredibile, superiore perfino a *Defender*!

COMMENTO

MAX Questa raccolta di titoli Williams è senz'altro una buona idea, al pari di quelle pubblicate dalla Namco e oltretutto è possibile documentarsi su numerose informazioni riguardanti i giochi stessi e la loro storia.
Pensate che all'interno del CD sono presenti veri e propri filmati sulle interviste con i programmatori, oltre ad una serie di foto e curiosità di vario tipo.
I sei titoli contenuti nella raccolta sono senz'altro pregevoli ed incarnano una parte di storia da non sottovalutare. Classici come *Defender*, *Robotron* o *Joust* (ma anche i rimanenti fanno la loro parte) sono giochi indimenticabili che insieme ad altri, hanno contribuito a formare le fondamenta per i prodotti a venire, senza contare che ancora oggi sono titoli estremamente divertenti e giocabili. Un'ultima annotazione: i voti che trovate qui sotto si riferiscono alla fedeltà della conversione.
Giudicare un CD di questo tipo è veramente impossibile...

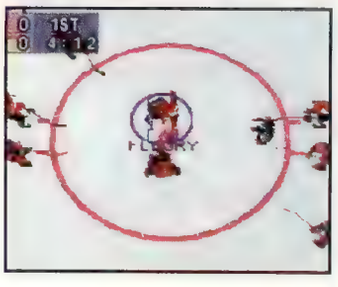
GRAFICA
90 85
SONORO
GIOCABILITA'
92 90
LONGEVITA'
GLOBALE
88

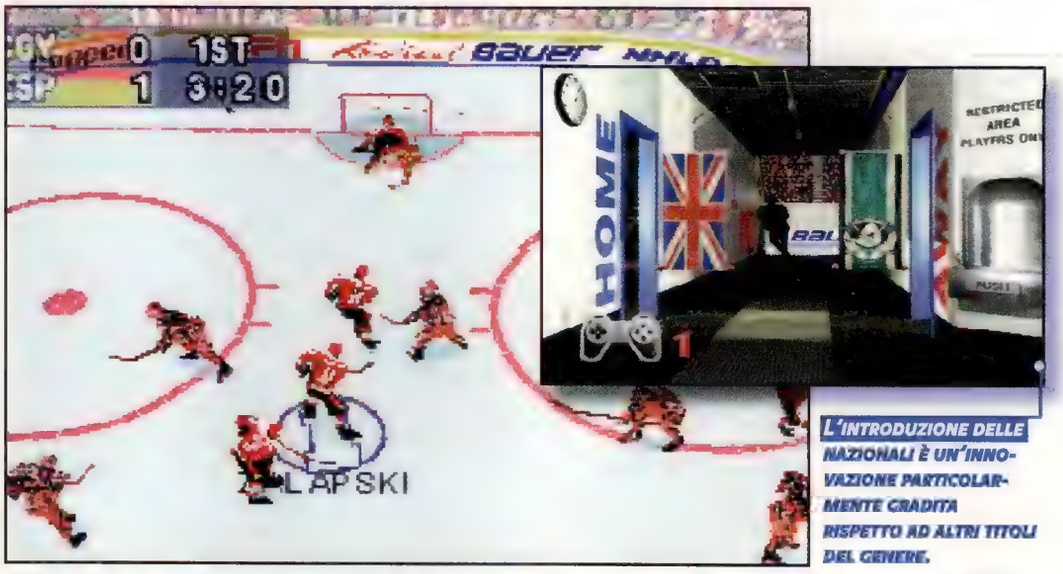
SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	VIRGIN
GENERE	SPORTIVO
TEMATICHE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1-8
CREDITI	INFINITI
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

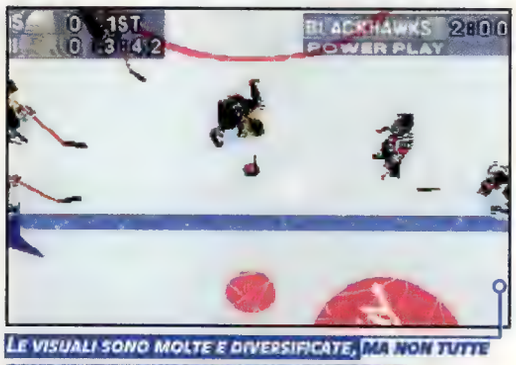
PowerPlay Hockey

Grazie alla momentanea e inspiegabile latitanza della EA in campo hockeystico sulle console a 32-bit, diverse case hanno preso coraggio e si sono lanciate nella realizzazione di questo genere di titoli. Tra queste c'è la Virgin, una software house relativamente inesperta in questo genere di giochi che però si sta preparando ad invadere i palazzetti di mezzo mondo con un gioco di hockey che promette davvero di lasciare il segno! Come al solito noi della cricca di *Super Playstation* siamo riusciti a provare il gioco in anteprima per voi e così, ora, siamo in grado di fornirvi tutti i dati riguardanti questo nuovo ed affascinate prodotto. Tanto per cominciare il gioco include tutte le squadre professionistiche americane; potrete infatti trovare tutte le franchigie della NHL con le rispettive statistiche e potenzialità. Inoltre i programmatori non si sono solo limitati ad inserire queste formazioni che detto francamente si ritrovano ormai in ogni gioco di hockey che si rispetti, ma hanno addirittura inserito le migliori nazionali dei diversi continenti. Nell'economia del gioco questa aggiunta svolge due importanti funzioni: da un lato infatti consente di avere un'altra competizione oltre alla solita corsa per la Stanley Cup mentre, dall'altro, vi permette di avere degli avversari più deboli per iniziare a familiarizzare col gioco. Altro particolare di grande importanza deriva poi dalla possibilità di mettere in campo una formazione composta interamente da giocatori umani. Una possibilità relativamente nuova che però vi costringerà a prestare particolare attenzione ai ruoli ed alle mansioni ricoperte dai vostri giocatori. Mica vorrete mettervi tutti ad inseguire il disco, vero?



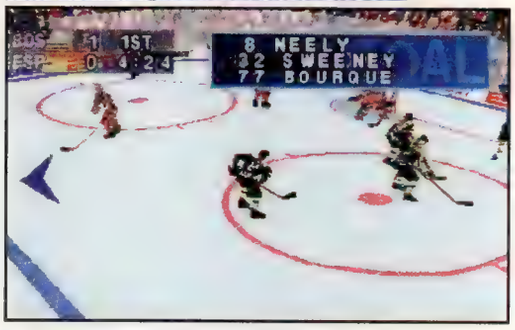


L'INTRODUZIONE DELLE NAZIONALI È UN'INNOVAZIONE PARTICOLARMENTE GRADITA RISPETTO AD ALTRI TITOLI DEL GENERE.



LE VISUALI SONO MOLTE E DIVERSIFICATE, MA NON TUTTE SONO PRATICHE QUANDO SI TRATTA DI GIOCARE.

UNA BELLA SCAZZOTTATA SUL GHIACCIO È QUELLO CHE CI VUOLE PER SCARICARE UN PO' I BOLLENTI SPIRITI.



TELECAMERA CON VISTA

Poteva mancare in questo gioco la solita mastodontica varietà di inquadrature? Certo che no. E così i ragazzi della Virgin hanno dato fondo a tutte le loro energie per riuscire a creare una serie di inquadrature non solo molto spettacolari ma anche discretamente originali. I programmatori infatti hanno fatto un uso massiccio dello zoom così che, ai primi piani dei momenti più concitati, si alternano campi larghi quando il gioco si sviluppa su aree più ampie del campo. Davvero una bella storia!

OGNI AZIONE PROVOCA UNA REAZIONE UGUALE E CONTRARIA

Questa frase che molti di voi avranno sentito dire chissà quante volte durante gli anni di studio, è particolarmente azzeccata parlando di questo gioco. Grazie al sapiente lavoro svolto dai programmatori infatti ogni cosa che avviene sul ghiaccio, dai contatti fortuiti alle cariche intenzionali, provocherà tra i giocatori una serie di reazioni incredibilmente realistiche. Queste consisteranno o nel resistere alla carica, o nello sbilanciarsi oppure, ancora, nel perdere il disco come pure nel rifilare una gomitata all'avversario.
Oltre a ciò bisogna anche dire che il prodotto in questione vanta anche una discreta dose di giocabilità oltre che una ottima velocità d'azione; insomma tutti elementi che contribuiscono a rendere questo *PowerPlay* un titolo veramente imperdibile.

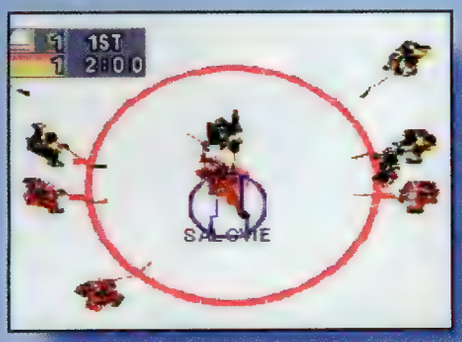
COMMENTO

BIO MASSA

Personalmente non mi considero un grande fan di questo genere di giochi tuttavia devo dire che questo *PowerPlay* mi ha colpito piuttosto positivamente. L'azione di gioco infatti scorre in maniera fluida e rapida e, anche se le animazioni dei vari player potevano essere realizzate con un po' più di cura, il gioco risulta piuttosto piacevole. Inoltre l'elevato numero di opzioni presenti (mitica la possibilità di mettere in campo una squadra composta tutta da umani!) e di squadre a disposizione conferisce al gioco uno spessore davvero notevole. Non male vero?

AVETE LA POSSIBILITÀ DI GIOCARE CON UN TEAM NHL CONTRO UNA NAZIONALE.

I MIGHTY DUCKS CONTRO LA NAZIONALE BRITANNICA: UN MATCH ASSOLUTAMENTE IMPARI SULLA CARTA...



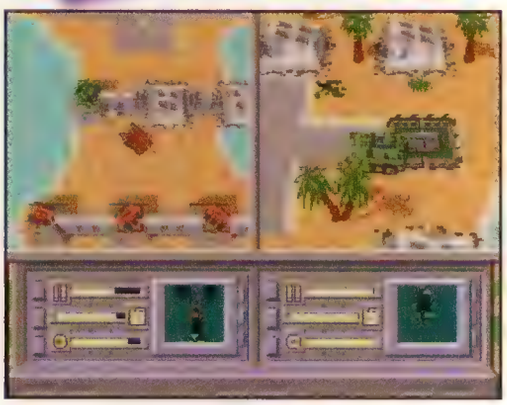
COMMENTO

PUCK

Stranamente i titoli di hockey sui 32-bit sembrano soffrire della sindrome inversa a quella che ha afflitto le conversioni dei giochi di calcio. Infatti, mentre la maggior parte delle conversioni di soccer vantano una buona veste grafica abbinata ad un giocabilità ed a uno schema di gioco piuttosto ripetitivi tutti i titoli di hockey visti fino ad ora sono risultati caratterizzati da un ottimo schema e meccanica di gioco controbilanciati però da una realizzazione tecnica un po' grezza. Certo, con questo *PowerPlay* sono stati indubbiamente fatti dei passi in avanti rispetto a *Face Off* però ci sono ancora certi elementi che necessitano di essere limati. Le animazioni dei vari giocatori non sono così fluide come dovrebbero e in alcuni frangenti le azioni di gioco risultano un po' troppo confusionarie e caotiche. Ovviamente non si tratta di difetti in grado di minare il buon livello di giocabilità di questo prodotto; più che latro si tratta di elementi che infastidiscono il giocatore e che non consentono a questo *PowerPlay* di assurgere al ruolo si simulazione hockeystica definitiva.

GRAFICA
85 80
SONORO
GIOCABILITA'
84 86
LONGEVITA'
GLOBALE
85

RETURN FIRE

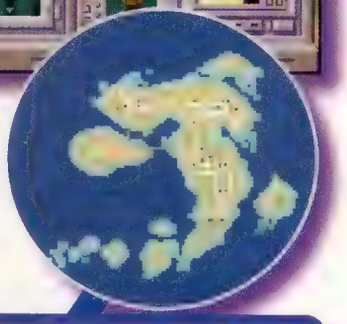


POTETE DISTRUGGERE ANCHE LE PALME, PER LA GIOIA DEGLI AMBIENTALISTI!

BY: Warner I.

Ma guarda che bellezza! Un nuovo sparatutto per Playstation realizzato in visuale semi-isometrica e con qualche elemento strategico! Vediamo un po' come si chiama... Hmmm, **Return Fire**... Strano, ma questo nome ha qualcosa di familiare. Non sarà per caso lo stesso titolo uscito per 3DO circa un anno fa? Già, ma del resto perché meravigliarsi quando il fatto di convertire vecchi titoli apparsi su altre console, sembra ormai una tendenza destinata a consolidarsi giorno dopo giorno? In effetti **Return Fire** era in origine un gioco concepito per il 32-bit di Trip Hawkins e questa versione PS-X ne è una conversione più che fedele: il titolo in questione è uno sparatutto condito con un pizzico di elementi strategici e caratterizzato da una discreta veste grafica. Strutturalmente parlando il gioco risulta diviso in una serie di sezioni, ognuna delle quali contiene un certo numero di mappe. Ogni mappa sarà caratterizzata dalla presenza di un quartier generale alleato che servirà, oltre che da punto di partenza per le varie missioni, anche da deposito bellico. In esso saranno infatti contenuti tutti i vostri carri armati, mezzi pesanti, elicotteri e fuoristrada con i quali potrete tentare l'assalto alle varie postazioni nemiche. Lo scopo di ogni missione sarà ovviamente quello di riuscire a neutralizzare il maggior numero di installazioni avversarie possibili creando così dei veri e propri passaggi all'interno delle linee nemiche. Una volta fatto ciò non vi resterà altro da fare che distruggere il quartier generale nemico, rubare la bandiera verde in essa contenuta per poi portarla all'interno della nostra base! La nota dolente è che nel corso delle missioni, anche se gli scenari e il numero dei nemici cambierà discretamente, la struttura delle varie missioni rimarrà sostanzialmente inalterata limitando così notevolmente la varietà di questo prodotto. Graficamente questa versione di **Return Fire** non ha subito grossi cambiamenti rispetto all'originale anche se gli effetti di scaling e, più in generale, la velocità di gioco risultano comunque migliorati parecchio. La visuale principale inquadra il campo di battaglia dall'alto, inclinando leggermente il piano di gioco, creando così un discreto effetto 3D. Nonostante ciò, però, molto spesso il gioco tende a zoomare un po' troppo sul mezzo controllato dal giocatore creando così una visione troppo ravvicinata che impedisce di individuare i mezzi nemici posti a media distanza. Una delle note positive del gioco è invece costituita della varie musiche che accompagnano l'azione tra le quali si segnala anche la mitica *Cavalcata delle Valchirie* dell'imperituro Wagner. Altra caratteristica degna di nota risulta poi essere la modalità a due giocatori che consente, tramite un sistema di split-screen, di affrontare un avversario umano, rendendo la sfida più stimolante: in questo caso l'aggiornamento video e la velocità del gioco rimangono inalterati, anche in virtù di una complessità grafica discreta, ma non certo elevata per una PS-X !

SI RINGRAZIA GAMELAND PER IL CD



MI PIACE L'ODORE DEL NAPALM DI MATTINA! HMMM, QUESTA L'HO GIÀ SENTITA...

GLOBALE 78

I Belée
GIOCHI PER VOI

CONSOLLES® department

Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL
02-4222684

IL MIGLIOR PREZZO DELL'ANNO TELEFONARE!!!

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO

SEGA® SATURN Vers. USA
+ DEMO
+ PAD
L.578.000

SEGA®
L.278.000
MEGA DRIVE II ITA + PAD
+ RF + ALIM. + 6 GIOCHI

ORA SIAMO APERTI ANCHE A GALLARATE - VA PRESSO IL CENTRO COMMERCIALE MALPENSA UNO CON FORMIDABILI OFFERTE

3DO®
L.398.000
3DO + PAD + GIOCO OFFERTA
+ MAD DOG MC CREE + DEMO

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

GAME BOY
L.149.800
GAME BOY + PILE + DONKEY
K. LAND o KILLER INSTINCT

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI
DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER
DISPONIBILI ANCHE PER
CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

VENDITA PER
Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza e uffici: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72
Punto vendita: MILANO via Lorenteggio 22 sotto i portici - tel. 02/42.300.10
Punto vendita: GALLARATE-VA centro commerciale Malpensa 1- via Lario 37 - tel. 0331/77.96.20

Che CONSOLLES DEPARTMENT POINTS

COMO Erba
MOVIE SERVICE
Corso XXV Aprile, 193

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Cornigliano
MILLEGIOCHI
Via Dalla Vecchia Maria, 8

GENOVA Rivarolo
MILLEGIOCHI
Corso Gramsci Guglielmo, 44

MILANO
I BELÉE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
Via Taggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PAVIA Garbasso
VIDEO MAGIA
Via Della Repubblica, 21

PAVIA Mortara
VIDEO MAGIA
Corso Torino, 53

SANREMO
FANTASIA
Via G. Francesco, 16

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerc. per
I Giardini del Sole

UDINE
GAME MASTER
Via Asquino, 19/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
Malpensa 1/no" Via Lario, 37

Vendita per corrispondenza o norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi [illegible] by Atlas undici Milano

NBA LIVE 96

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1-8
CREDITI	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Da qualche tempo a questa parte, le simulazioni sportive per PS-X hanno cominciato a fluire copiose sulla console di casa Sony con un numero sempre maggiore di software house impegnate nella produzione di titoli sempre più spettacolari e complessi. I giochi usciti fino ad ora hanno abbracciato la maggior parte delle discipline sportive attualmente in circolazione (escludendo forse solo il cricket...). Tuttavia era logico aspettarsi che oltre al tennis, al football americano e al golf, il maggior numero di titoli avrebbe riguardato i due sport più seguiti sulla faccia della terra e cioè il calcio ed il basket. Parlando di quest'ultimo in particolare bisogna notare come, dall'ingresso della Playstation sul mercato statunitense, la produzione di giochi appartenenti a questo genere abbia subito un forte incremento. Il primo della lista, e cioè *NBA Jam TE*, è stato anche l'unico titolo ad interpretare il basket in maniera prettamente arcade ed infatti, la versione Playstation, non risulta essere altro che una fedele conversione della controparte da sala. Per quel che riguarda invece gli altri titoli affini questi sono stati sviluppati tenendo in maggior considerazione l'aspetto simulativo, realizzando così tutta una serie di prodotti che non ha mancato di entusiasmare buona parte dei "cestisti" italiani. Dopo *In the Zone* di casa Konami e *Total NBA 96* realizzato dalla stessa Sony, ecco arrivare il turno dell'ultima creazione di casa Electronic Arts : *NBA Live 96*.

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

A LIVELLO VIRTUALE

Anche questo titolo, proprio come era già avvenuto con *FIFA 96*, utilizza la tecnologia denominata "Virtua Stadium" che consiste nell'unire ambienti poligonali (utilizzati per creare il campo di gioco), a sprite renderizzati ed animati tramite la tecnica del Motion Capture. Il risultato, visivamente parlando, è apprezzabile e la grafica dei fondali, così come quella dei giocatori, vanta una pulizia ed una ricchezza di dettagli veramente notevole. Nonostante ciò però bisogna comunque muovere un piccolo appunto ai programmatori del game per quel che riguarda la realizzazione degli sprite dei vari atleti. Infatti, anche se personalmente ho trovato lo stile grafico utilizzato molto piacevole e ben riuscito, bisogna comunque ammettere che le animazioni dei vari player risultano piuttosto grezze il che è imputabile allo scarso numero di frame di cui è dotato ogni atleta. In poche parole le animazioni di *NBA Live 96* non raggiungono la fluidità ed il livello di quelle viste nel titolo Konami. Nonostante questo handicap però il titolo risulta più che discreto in virtù anche del gran numero di opzioni e modalità di gioco disponibili che conferiscono all'insieme una elevata completezza. Le squadre a disposizione comprendono infatti tutti i 29 team, alle quali si aggiungono quelle di Toronto e Vancouver. Inoltre tutte le squadre e gli oltre 300 giocatori che le compongono, vantano i nomi e le caratteristiche delle controparti reali, mentre le informazioni che le riguardano sono aggiornate al campionato 1994-1995. Queste caratteristiche faranno di sicuro la felicità di tutti gli appassionati di questo sport ma, a mio avviso, la cosa che più dovrebbe rallegrarli è proprio la grande giocabilità che contraddistingue il titolo Electronic Arts. Questo elemento, fondamentale per una valutazione positiva di qualsiasi gioco, è presente in *NBA Live 96* in dose massiccia e facilita l'approccio al game anche da parte di giocatori meno smaliziati ed esperti. Inizialmente infatti, i comandi risultano abbastanza intuitivi ed immediati mentre, con il proseguire delle partite, sarà possibile migliorare il proprio controllo sui vari atleti utilizzando tecniche e tattiche via via sempre più complesse.

COMMENTO

SIMON Inizialmente al primo approccio, *NBA Live 96* mi ha lasciato abbastanza indifferente; il fatto è comunque comprensibile, soprattutto se si considera che il titolo è uscito a quasi due mesi di distanza da quel capolavoro targato Sony che è *Total NBA 96*. In effetti, dopo la visione di quest'ultimo, gran parte dei giochi concorrenti potrebbero perdere di significato. Ebbene, dopo alcuni minuti di tempo, necessari per prendere confidenza con i comandi del resto intuitivi, la mia opinione è cambiata radicalmente a favore del gioco Electronic Arts. In effetti, a dispetto di un impatto grafico minore, *NBA Live 96* offre una serie di caratteristiche inedite e soprattutto di una giocabilità, molto superiore a qualsiasi gioco di basket visto fino ad ora su PS-X. Bella lì!

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Cinque sono le modalità di gioco presenti in *NBA Live '96:*

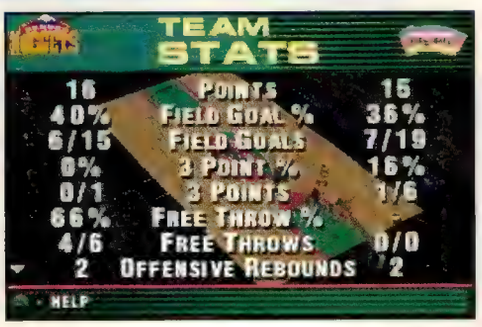
EXHIBITION
Permette di iniziare una singola partita, utilizzando una tra le numerose squadre NBA o All-Star a disposizione.

SEASON
Da la possibilità di iniziare una nuova stagione, controllando una squadra NBA.

PLAY OFF
Consente di iniziare un nuovo torneo Play Off, con ognuna dei Teams NBA.

ARCADE
Anche se il titolo è prettamente simulativo, questa opzione permette di giocarlo, ignorando le regole che contribuiscono al realismo : i giocatori non si stancano mai, sono invulnerabili agli infortuni ed i falli sono pura utopia.

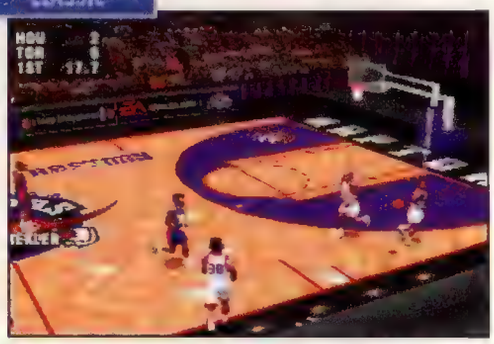
SIMULATION
Questa opzione ripristina l'originario realismo, che deve caratterizzata un titolo del genere.



VENI, VIDI, VICI

Come avviene solitamente in tutti i giochi del genere anche questo *NBA Live '96* offre al giocatore la solita paccata di inquadrature. Potrete così ammirare lo svolgersi delle varie azioni da ben 5 angolazioni differenti zoomando ed unzoomando a vostro piacere dentro e fuori dal campo.

CLASSIC



Questa "telecamera" offre 3 differenti tipi di visuali tutte caratterizzate da una inquadratura in 3D isometrico che segue i giocatori spostandosi da una parte all'altra del campo. La Classic III ha inoltre anche un effetto di zoom automatico che consente di avere sempre tutto sotto controllo.

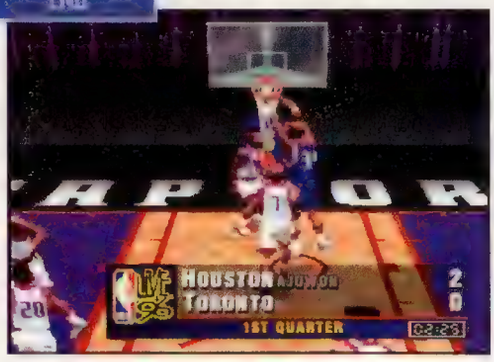
PRESS

Con 4 differenti varianti a disposizione la "Press Camera" offre una inquadratura leggermente rialzata con la visuale bloccata al centro dello schermo. Questo potrebbe crearvi qualche piccolo scompenso visivo soprattutto quando la palla schizza da una parte all'altra del campo.

SIDELINE

Stranamente le 2 inquadrature da bordo campo non offrono altro che un mera visione alla *NBA Jam* con i giocatori che si spostano fluidamente da una parte all'altra del campo. L'unico inconveniente è che la telecamera, qualche volta, non riesce a muoversi abbastanza rapidamente da seguire lo svolgersi delle azioni di gioco più rapide.

END



Ci sono 4 differenti versioni dell'inquadratura da fondo campo ognuna delle quali vi offre una differente prospettiva sia del vostro canestro che di quello avversario. Indubbiamente si tratta di una delle inquadrature più spettacolari dal quale seguire le varie azioni anche se, per giocare, non può certo considerarsi la visuale più comoda.

SKY

Le due visuali a "volo di uccello" presenti nel game non sono altro che una sorta di mix tra la End e la Press Cam. Non male, soprattutto se consideriamo che da questo inquadratura riusciremo a tenere sempre sott'occhio la posizione di tutti i giocatori presenti su campo.

Ancora una volta la Electronic Arts ha utilizzato la tecnica del Virtua Stadium per avere il maggior realismo possibile.

L'introduzione di NBA Live 96 è semplicemente spettacolosa: checkate queste foto!

COMMENTO

MAX

Dopo *In the Zone* e *Total Nba 96*, i giochi di basket iniziano finalmente a rullare anche su PS-X, per la gioia di tutti gli appassionati. L'ultima creazione di casa Electronic Arts, in questo caso, è un degno successore dei due titoli prima citati.
La giocabilità poi, che senz'altro è un elemento di grande importanza in qualsiasi genere, è uno dei fattori più curati in *NBA Live 96* e iniziando una partita è possibile riscontrarlo di persona. Infatti nonostante la gran quantità di azioni effettuabili dal giocatore sia veramente elevata, è da sottolineare come queste ultime siano facili da eseguire e ben gestibili fin dai primi momenti. Completano la situazione un numero di squadre elevato (ben ventinove team e oltre trecento giocatori) e una opzione che consentirà fino ad un massimo di otto esseri (umani o meno, questo dipende da voi) di sfidarsi fra di loro il tutto, ovviamente, previa disponibilità di un paio di begli adattatori.

GRAFICA 84 86
SONORO
GIOCABILITA' 90 94
LONGEVITA'
GLOBALE 88

ARCA GAMES

Via Trieste,13 20064 GORGONZOLA (MI)
TEL.02/9511069 FAX02/9513570

ARCA INFORMATICA
ARCA DISCOUNT

Sega Saturn

METAL	JAP	£.109.000
[illegible]	USA	£.117.000
CLOCKWORK KNIGHT	JAP	£.117.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	EUR	£.109.000
DAYTONA USA	JAP	£.117.000
DARIUS GAIDEN		£.109.000
[illegible]		£.109.000
FIFA 96	EUR	£.109.000
GUNGRIFFON	JAP	£.109.000
[illegible]	USA	£.117.000
KING OF FIGHTER '95	JAP	£.119.000
NBA JAM T.E.	USA	£.109.000
PANZER DRAGOON 2	USA	£.109.000
[illegible]	USA	£.109.000
SEGA RALLY	USA	£.109.000
SOCCER '95	USA	£.109.000
STREET FIGHTER ALPHA	USA	£.109.000
VIRTUA COP	EUR	£.109.000
VIRTUA FIGHTER 2	USA	£.109.000
WING ARMS	USA	£.109.000
X-MEN	USA	£.109.000

Sony Playstation

ACTUA SOCCER	£. 99.000
AIR COMBAT	£. 99.000
ALIEN TRILOGY	£. 99.000
DEFCON 5	£. 89.000
FIFA 96	£. 99.000
LOADED	£. 99.000
RAIDY RYAN	£. 89.000
RELOAD THE BLOOD	£. 89.000
MAGIC CARPET	£. 99.000
NBA IN THE ZONE	£. 89.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	£. 89.000
PGA GOLF '96	£. 99.000
PSYCHIC DETECTIVE	£. 89.000
TEKKEN	£. 109.000
TEKKEN 2	£. 129.000
THEME PARK	£. 99.000
TWISTED METAL	£. 99.000
WIPE OUT	£. 99.000
WAR HAWK	£. 99.000

Game Gear

[illegible]	£. 59.000
[illegible]	£. 59.000
[illegible]	£. 59.000
[illegible]	£. 59.000
[illegible]	£. 59.000
[illegible]	£. 59.000
[illegible]	£. 59.000
[illegible]	£. 59.000

Mega Drive

EARTHWORM JIM 2	£.109.000
ETERNAL CHAMPION	£. 49.000
FATAL FURY	£. 49.000
FIFA 96	£. 99.000
NBA JAM	£. 58.000
JPLON MADDEN 96	£. 63.000
MORTAL KOMBAT	£. 49.000
NIGEL MARSELL'S WORLD CHAMP.	£. 59.000
PETE SAMPRAS TENNIS	£. 49.000
PHANTASY STAR IV	£.109.000
REVOLUTION X	£.114.000
SYNDICATE	£. 80.000
THE LION KING	£. 73.000
TOY STORY	TELEF.

Super Nintendo

[illegible]	£. 69.000
[illegible]	£.115.000
[illegible]	£.137.000
[illegible]	£.107.000
[illegible]	£.109.000
[illegible]	£. 66.000
[illegible]	£. 99.000
[illegible]	£. 95.000
[illegible]	£.119.000
[illegible]	£.117.000
[illegible]	£. 59.000

Game Boy

MORTAL KOMBAT 3	£.69.000
SUPER STREET FIGHTER 2	£.59.000
F1 RACE	£.55.000
FIFA 96	£.55.000
JUNGLE BOOK	£.49.000
PINBALL DREAMS	£.49.000

Psychic Detective

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	AVVENTURA
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1
CREDITI	NESSUNO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

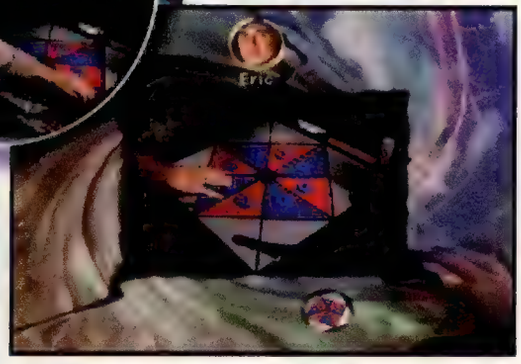
Eccoci qui, pronti a mettere al servizio del bene i nostri incredibili poteri paranormali che, questa volta, ci porteranno a vagare nei bassi fondi di San Francisco dove, in un malfamato bar della città, verremo coinvolti da una bellissima ragazza Slava nell'ennesimo caso di omicidio. Mostrandovi in una sola volta più denaro di quanto voi ne abbiate mai visto in tutta la vostra vita, la dolce pulzella vi racconterà la sua storia di membro di una vecchia e gloriosa famiglia moscovita il cui patriarca, Vladimir Pozok, era morto in circostanze a dir poco misteriose. In poche parole il babbo della avvenente fanciulla non era altro che uno dei più grandi esperti di attività paranormali (dei quali voi, per altro, siete un esimio esponente) per cui ora, toccherà a voi cercare di scoprire chi è stato a macchiarsi di un così atroce delitto. Questo, in breve, è il sunto dalla storia che sta dietro a questo *Psychic Detective*, un game, nei panni di Eric Fox, vi vedrà protagonisti di una frenetica caccia all'uomo ambientata nella tenuta della famiglia Pozok. Qui potrete fare conoscenza con tutta una serie di loschi figuri con i quali potrete intrattenervi disquisendo di svariati argomenti, cercando così di raccogliere il maggior numero di informazioni possibili sull'omicidio avvenuto tra quelle quattro mura. Ovviamente, oltre che delle vostre abilità dialettiche, potrete anche far ampio uso dei vostri poteri extrasensoriali grazie ai quali sarete in grado di saltare dai un mente all'altra dei vari abitanti della magione per scoprire quanto sanno esattamente e quanto sono invece sono disposti a raccontarvi.
Passando alla struttura del titolo in questione bisogna dire che anche questo *Psychic Detective* ripropone, in maniera piuttosto preoccupante, lo schema di gioco tipico di tutte le avventure interattive di prodotti.
La buona veste grafica e le interminabili sequenze in FMV sono, infatti, "collegate" tra di loro da una interfaccia utente alquanto semplicistica che limita notevolmente la libertà d'azione del povero videogiocatore. Indubbiamente, il fatto che *Psychic* includa la bellezza di 14 finali differenti, una gran varietà di situazioni nonché la possibilità di vedere un medesimo avvenimento da differenti prospettive (leggi dall'interno della mente di diverse persone) rende il prodotto discretamente vario e, perché, anche piuttosto interessante. Purtroppo però la struttura di gioco eccessivamente lineare fa si che l'azione si dipani attraverso una lunga, ma assolutamente non varia, serie di azioni che rendono questo prodotto molto più simile ad un gioco meramente decisionale piuttosto che ad una vera e propria avventura.

LE IMMAGINE CHE ERIC RICEVE OGNI VOLTA CHE TENTA DI ENTRARE IN UN CORPO SONO LE PIÙ SVARIATE.

PECCATO CHE NON CI SIA ANCHE UN BEL DOCUMENTARIO SUGLI ELEFANTI...

A ME GLI OCCHI!

Il modo migliore per raccogliere informazioni sui vari personaggi presenti nella magione è quello di giocare e rigiocare il primo cd in modo da entrare all'interno del corpo di ogni personaggio, ispezionandolo da cima a fondo. In questo modo avrete anche la possibilità di esaminare le varie situazioni e gli avvenimenti che si susseguiranno all'interno della tenuta da diversi punti vista analizzando via via le reazioni dei vari componenti di questo piccolo e quanto mai particolare gruppo. Ovviamente, il nostro Eric, riuscirà a rimanere all'interno di un corpo fino a quando questo rimarrà nel suo raggio visivo tuttavia, man mano proseguirete nella vostre indagini, scoprirete come alcune persone siano in grado di avvertire la vostra presenza per non parlare poi di quegli individui che riusciranno, addirittura, ad espellervi del loro corpo. Questo fatto, oltre ad essere piuttosto fastidioso, presenta anche un aspetto piuttosto negativo. Dovete infatti sapere che ogni volta che toccherà un oggetto o entrerete nel corpo di qualcuno acquisterete una serie di informazioni: informazioni che potranno tuttavia essere smarrite (in parte o anche del tutto) nel caso voi veniate allontanati da un corpo prima che siate riusciti a lasciarlo di vostra spontanea volontà.



ERIC SOFFRE DI CLAUSTROFOBIA. CONFORTANTE, VISTO IL DANNATO VIZIO DEL RAGAZZO DI ANDARSI A "CHIUDERE" NEI CORPI DEGLI ALTRI.

COMMENTO

END

Con ben 14 finali e 3 cd da swappare in allegria, *Psychic Detective* potrebbe anche sembrare a molti un ottimo investimento. A differenza di altri giochi come *Myst* e *The D* infatti questo titolo offre indubbiamente una maggiore varietà di situazioni ed una trama molto più ricca di colpi di scena che consentono al giocatore di portare a avanti la propria indagine celebrale come più gli aggrada. Purtroppo però esiste un inconveniente che pone seri limiti a quest'ultimo prodotto targata EA e che è da ricercarsi in un sistema di controllo troppo limitato. Tutto quello che dovremo fare infatti non sarà altro che premere una esiguo numero di tasti, tastini e bottoni grazie ai quali potremo avere "accesso" alle svariate sequenze in FMV che infarciscono questo prodotto. Personalmente devo dire di aver trovato il gioco discretamente divertente tuttavia, anche questo *Psychic Detective*, soffre dello stesso difetto che caratterizza il 99% delle avventure interattive, ovvero di uno scarso livello di interattività che limita le possibilità di intervento del giocatore riducendolo così ad una sorta di mero spettatore.

COMMENTO

SHOGUN

Psychic Detective è uno dei più ambiziosi tentativi di riuscire a creare un vero film interattivo, un genere che, ici ha dato parecchie delusioni. Purtroppo però, anche in questo caso, i ragazzi della EA si sono fatti prendere un po' troppo la mano creando un gioco dotato di una trama avvincente, ma caratterizzato da un sistema di controllo incredibilmente semplicistico che riduce l'avventura ad una sorta di giochino a scelte multiple. Graficamente parlando il prodotto risulta più che discreto il che è imputabile principalmente alla grande varietà delle inquadrature.
Certo, il FMV non vanterà la pulizia o la fluidità di quello di altri prodotti ma i programmatori stavolta hanno preferito puntare sulla "quantità".
Un buon lavoro quindi per quel che riguarda la realizzazione tecnica, peccato però cheanche la struttura di questo titolo si limiti ad una lunga ed interminabile sequenza di azioni "guidate" che fanno di questo gioco un altro di quei prodotti molto interessante da vedere ma molto poco intrippante da giocare.

GRAFICA **75** **73**

SONORO

GIOCABILITA'

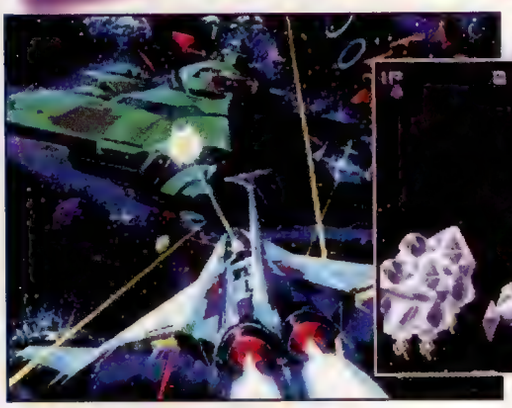
70 **64**

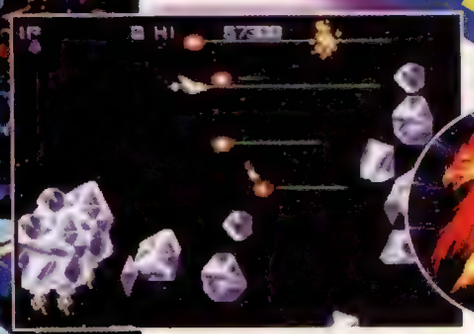
LONGEVITA'

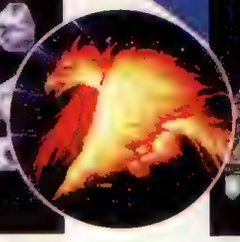
GLOBALE

69

GRADIUS DELUXE PACK

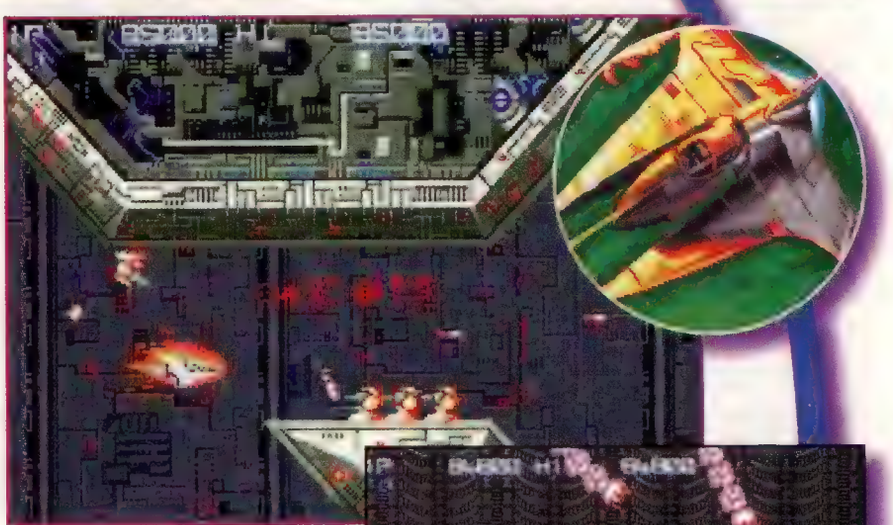


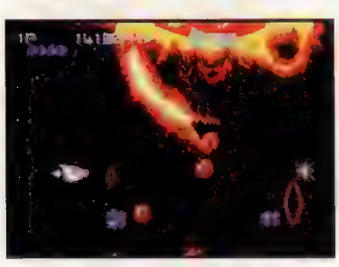


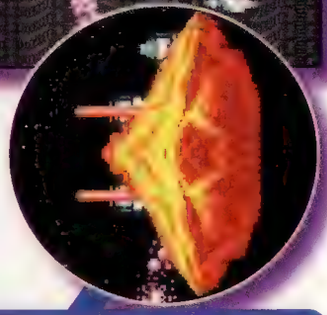


BY: Konami

Gli anni ottanta... Bei tempi per chi si intendeva di videogiochi: i primi home computer, le prime console, i primi coin-op veramente degni di questo nome... Ora che invece siamo ormai più vicini al 2000 che al 1990 e disponiamo di macchine potentissime che gestiscono più poligoni di un libro di geometria, sembra che le vecchie glorie del mondo dei videogiochi ritornino alla carica. Come hanno già dimostrato la Namco e la Williams, che nei mesi scorsi hanno lanciato sul mercato delle raccolte di vecchi successi, forse per questi titoli c'è ancora interesse. Un'altra software house doc come la Konami non poteva quindi lasciarsi sfuggire l'occasione per riproporci due suoi antichi capolavori uniti in un unico cd: **Gradius** e **Gradius II**. Si tratta di titoli che hanno fatto la storia degli sparatutto a scorrimento orizzontale poiché furono fra i primi a inserire importanti innovazioni come i power-up e i guardiani di fine livello, ai tempi vere e proprie rivoluzioni del genere. La realizzazione tecnica, sacrificando non poco le potenzialità della macchina Sony, è stata fatta riprendendo esattamente la grafica e la giocabilità del gioco originale, aggiungendo solamente una presentazione davvero spettacolare, che però da sola non può rendere interessante questo titolo a chi di mostri sacri non vuol neppure sentir parlare Esprimere un giudizio obiettivo è quindi problematico: la Playstation ha delle qualità tecniche grazie alle quali è in grado di far girare giochi ben più potenti rispetto a **Gradius Deluxe Pack**. Questo prodotto ha sicuramente un grande valore affettivo e storico per coloro che hanno vissuto il primo decennio della storia dei videogiochi ma ha ben poco da offrire a chi cerca uno sparatutto in grado di coinvolgerlo a tal punto da non staccarsi più dal joypad. Sia **Gradius** che il suo seguito sono stati fedelmente riportati in questa versione, ma purtroppo oggi risultano troppo limitati come giocabilità e superati tecnicamente per essere ancora interessanti. Possiamo capire giochi revival di questo tipo su console meno potenti, ma nel caso dei 32-bit, considerando anche il costo dei CD, il tutto sembra veramente inutile.







IL PRIMO EPISODIO DI GRADIUS: QUASI UN GIOCO PER MASTER SYSTEM...

GLOBALE 64

VIRTUDO

tel. 02 - 717274 - 7491327

PLAYSTATION EURO

ROAD RASH	L. 99.000
WING COMMANDER 3	L. 109.000
NEED FOR SPEED	L. 109.000
MAGIC CARPET	L. 109.000
ACTUA SOCCER	L. 89.000
PHILOSOMA	L. 99.000
REVOLUTION X	L. 99.000
RISE 2	L. 105.000
RAYMAN	L. 99.000
TOTAL NBA	L. 99.000
FIFA 96	L. 99.000
ALIEN TRILOGY	L. 99.000
RIDGE RACER REVOLUTION	L. 99.000
PGA TOUR 96	L. 99.000
WIPEOUT	L. 99.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	L. 109.000
ADIDAS POWER SOCCER	L. 99.000
TEKKEN	L. 99.000
TOSHINDEN 2	L. 109.000
X-MAN	L. 109.000
SHELL SHOCK	L. 109.000
NFL GAME DAY	L. 99.000
NHL FACE OFF	L. 99.000
DESCENT	L. 99.000
STAR FIGTHER 3000	L. 99.000
BUST A MOVE 2	L. 99.000

KIT UNIVERSALE PER PSX CHIAMACI!!
VOLANTE PEDALIERA PER PSX L. 139.000

PLAYSTATION JAP

TEKKEN 2	L.180.000
JIUNMPING FLASH 2	L.169.000
NIGHT WARRIORS	L.169.000
OVER DRIVING	L.169.000
ROCKMAN X3	L.169.000
DOUBLE DRAGON FIGHTING	L.169.000
DRAGON BALL Z DUE	L.169.000
KING OF FIGHTERS 956	L.169.000
MOTOR TOON GP 2	L.169.000
CHORO Q	L.169.000
GUNDAM 2.0	L.169.000
HORNED OWL + GUN	L.189.000
KILEAK THE BLOOD 2	L.169.000
NAMCO MUSEUM VOL.2	L.169.000
HOKUTO NO KEN	L.169.000
GALAXIAN 3	L.169.000
SAMURAI SHOWDOWN	L.180.000

PLAYSTATION USA

RESIDENT EVIL	L.129.000
SKELETON WARRIORS	L.129.000
DESCENT	L.129.000
BRAIN DEAD 13	L.129.000
STREET FIGHTER ALPHA	L.129.000
PRIMAL RAGE	L.129.000
COLLEGE SLAM BASKETBALL	L.129.000
A-TRAIN	L.129.000
THE HIVE	L.129.000
SLAM'N JAM 96	L.119.000
WILLIAM ARCADE GREATEST	L.129.000

SUPERNINTENDO	L. 199.000
MEGADRIVE	L. 199.000
SATURN	Offerta strepitosa
PLAYSTATION	Offerta strepitosa

SATURN EURO

FIFA SOCCER 96	L. 108.000
NFL QUARTERBACK	L. 115.000
MAGIC CARPET	L. 108.000
[illegible]	L. 105.000
[illegible]RALLY	L. 115.000
[illegible]HANG ON	L. 108.000
[illegible]	L. 108.000

SHELL SHOCK	L.[illegible]
BLOCKWORK KNIGHT 2	L.115.000
F.1 CHALLENGE	L.115.000
ALIEN TRILOGY	L.108.000
BIG HURT	L.108.000
IN THE HUNT	L.108.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	L.108.000
WIPE OUT	L.115.000
WRESTLEMANIA	L.108.000
SIM CITY	L.108.000
ALONE IN THE DARK 2	L.115.000
WING ARM	L.108.000
GOLDEN AXE THE DUEL	L.108.000
STAR FIGTHER 3.000	L. 99.000

ADATTATORE SEGA SATURN UNIVERSALE L. 39.000
VOLANTE ARCADE RACER L.149.000
E tanti altri a partire da L. 89.000

SATURN JAP

KING OF FIGHTER	L.139.000
ROCKMAN X3	L.139.000
GRADIUS DELUXE PACK	L.139.000
STORY OF THOR	L.139.000
IREM ARCADE CLASSIC	L.149.000
VICTORY GOAL 96	L.139.000
FATAL FURY 3	L.149.000
DRAGON BALL Z DUE	L.139.000

SATURN USA

EARTHWORM JIM 2	L.129.000
IRON STORM	L.135.000
CONGO	L.129.000
NIGHT WARRIORS	L.129.000
ULTIMATE MK3	L.139.000
SKELETON WARRIORS	L.129.000

SUPERNINTENDO

90° MINUTO	L.129.000
ASTERIX E OBELIX	L.129.000
TOY STORY	L.135.000
DOOM	L.126.000
FIFA 96	L.117.000
FINAL FIGHT 3	L.129.000
PUZZLE BOBBLE	L.105.000
INT.SUP.STAR SOCCER D.	L.129.000
KILLER ISTINCT	L. 83.000
SECRET OF EVERMORE	L.135.000
MORTAL KOMBAT	L.130.000
BREATH OF FIRE	L.125.000
EARTHWORM JIM 2	L.117.000

Pagamenti rateali per Milano e provincia
Approfittatene subito!!!
Inoltre Vi ricordiamo che è in corso
OPERAZIONE GAMES FIDELITY

I NOSTRI SERVIZI

- PAGAMENTI RATEALI
- CONSEGNA A DOMICILIO
- HOT LINE
- PAGAMENTO BANCOMAT
- RIMBORSO DEL BIGLIETTO DEL TRAM/METRO'
- CARD GAMES VIRTUDO
- VISIONE GAMES IN NEGOZIO
- RITIRO GAMES USATI
- PREVENTIVI GRATUITI ANCHE PER TELEFONO

LOCK-ON L. 62.000

Tutti i prezzi sono IVA INCLUSA

PRESSO IL NOSTRO PUNTO VENDITA
TROVERAI CD ROM PER PC

ESEMPIO

BAD MOJO	L. 85.000
WING COMMANDER IV	L. 105.000
TERMINATOR FUTURE SHOCK	L. 88.000
NBA LIVE 96	L. 85.000
SHOCKWAVE ASSAULT	L. 103.000
CHAMPIONS LEAGUE	L. 88.000
EARTHSIEGE 2	L. 88.000
RED GHOST	L. 80.000
HERETIC	L. 85.000

e tanti altri...

NB PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI - L. 10.000 IN CONTRASSEGNO

Se desideri ricevere le nostre promozioni invia il presente coupon compilato con i tuoi dati

SC

NOME _____ ETA' _____
COGNOME _____
VIA _____
CITTA' _____
CAP. _____ TEL. _____

VENDITA PER CORRISPONDENZA E AL DETTAGLIO
VIRTUDO VIA FIAMMA N. 6
20129 MILANO
ORARIO:
9,00-13,00 ALLE 15,30-19,30

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI
ASSORTIMENTO DI GAMES PER:
PC - SUPERNINTENDO - MEGADRIVE - GAME BOY - GAME GEARSATURN - PLAYSTATION - MASTER SYSTEM

Tutti i marchi sono appartenenti ai legittimi proprietari

Dead Heat Road

SCHEDA TECNICA

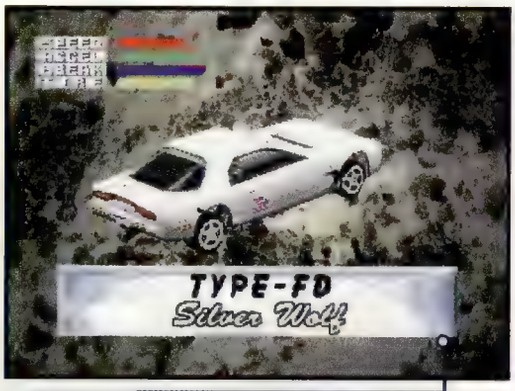
SOFTWARE HOUSE	NICHIBUTSU
GENERE	GUIDA
VERSIONE	GIAPPONESE
N° GIOCATORI	1
CREDITI	INFINITI
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Dopo un periodo di vuoto iniziale, riempito dai seppur ottimi titoli della saga di *Ridge Racer*, il panorama dei giochi di guida sembra pian piano risvegliarsi, uscendo da quel torpore che fino a pochi mesi fa lo aveva contraddistinto in maniera negativa. Questo mese ecco arrivare dal Giappone un nuovo titolo ad opera della cara e vecchia Nichibutsu, che dopo il remake del suo antico successo da sala (sto parlando di *Crazy Climber*) ha deciso di portare sugli schermi domestici un gioco completamente inedito che, dalle prime foto giunte in redazione, sembrava sfruttare a dovere il potente hardware PS-X. Il game in questione, chiamato appunto *Dead Heat Road*, prende come terreno di gioco una serie di circuiti ricostruiti seguendo le mappe reali di alcune tangenziali giapponesi (le Highways di Tokyo forse ?), che in questo caso diventano teatro ideale per gare e sfide all'ultimo sangue. Inizialmente è possibile scegliere il segmento di tangenziale est, oppure quello ovest, caratterizzati da un livello di difficoltà dei tracciati differente e, una volta selezionato il bolide con cui correre, si può finalmente passare all'azione.
Un po' come succede nelle formule americane, la gara prende il via con la macchina già in movimento, da una velocità di circa cento Km/h e dopo un tempo di tre secondi, il giocatore prende il controllo del mezzo iniziando così la sfida. Le piste in principio sono solamente due, che devono essere completate molte volte (terminando la gara in prima posizione) per finire la sezione e affrontare così la successiva. Personalmente trovo che questo schema di gioco risulti frustrante e noioso dopo poco tempo, non tanto per la difficoltà nel raggiungere la vittoria, quanto per l'estrema ripetitività che in poco tempo porta ad una situazione psicologica snervante: provate a ripetere lo stesso circuito (purtroppo non è quello di *Ridge Racer*...) una decina di volte di seguito e capirete a cosa mi riferisco!

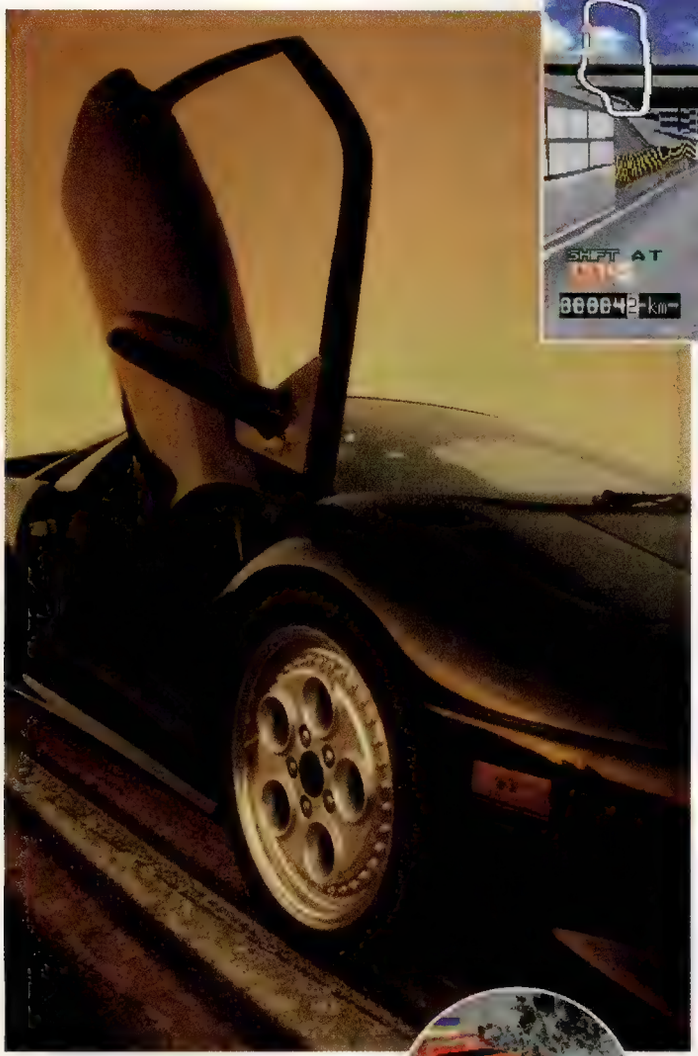
Questo fattore contribuisce già da solo a mettere il gioco in cattiva luce, ma purtroppo non è il solo a rovinare la festa. Ok, nel menù iniziale si può scegliere un buon numero di macchine personalizzate da differenti caratteristiche di velocità, accelerazione, frenata e tenuta, ma al di fuori del loro nome e della loro colorazione in pista le cose cambiano ben poco, eccezion fatta per discrete varianti nella manovrabilità. A proposito di questa, è importante ricordare come il controllo del mezzo sia abbastanza precario: come accadeva in *Ridge Racer* (il titolo Namco è senz'altro un termine di paragone quando si parla di giochi di guida) è infatti possibile provocare una sbandata controllata del mezzo, in modo da affrontare in maniera più spedita le curve strette del circuito; a differenza del titolo Namco però, la derapata non si innesca con l'acceleratore ma con il tasto del freno, che va premuto e rilasciato subito dopo in prossimità della curva. Fino a questo punto non ci sarebbe niente di male, trattandosi in fondo di stili di controllo differenti, ma il problema in *Dead Heat Road* arriva quando il giocatore frena in rettilineo: anche con le ruote dritte infatti (senza alcuna intenzione di sbandare) la macchina si scompone visibilmente compromettendo irrimediabilmente la tenuta di strada della macchina e quindi la giocabilità. Sul fronte grafico il titolo Nichibutsu non se la cava poi così male, con un engine poligonale che anche se non velocissimo (si ha una sensazione di velocità adeguata solo superati i 170 Km/h) riesce a fare il suo dovere.
Purtroppo anche in questo caso frequenti rallentamenti e fenomeni di crash tra i poligoni finiscono per rovinare le cose; è un peccato in fondo perché la grafica dei vari mezzi è abbastanza curata, così come i colori dei fondali che oltretutto cambiano, passando dalla notte al giorno.
Riassumendo, *DHR* non è un titolo così brutto come potrebbe sembrare dalla descrizione e potrebbe interessare qualche appassionato di giochi di guida in continua ricerca di emozioni, ma con in giro *The Need for Speed*, il confronto è perso in partenza.
Un interrogativo seccante è secondo me questo: perché a distanza di un anno e mezzo dall'uscita del primo *Ridge Racer* un gioco come questo non riesce anche solo lontanamente a sfiorare, il suo livello qualitativo?
Probabilmente perché Nichibutsu sta a Namco come una Fiat 127 sbiellata sta ad una Ferrari 512 TR nuova di pacca e spero con questo di essermi spiegato...

COMMENTO

BIO MASSA Caratterizzato da uno stile grafico tipicamente giapponese, con colori accesi e azzeccati, *Dead Heat Road* fallisce miseramente quando le immagini iniziano a muoversi; l'engine poligonale infatti è afflitto da numerosi rallentamenti e fastidiosi bugs, come effetti trasparenza indesiderati (in varie occasioni è possibile vedere oggetti che dovrebbero in realtà rimanere nascosti). Sul fronte giocabilità, le cose andrebbero bene ma purtroppo il sistema di frenata compromette la situazione. Per quanto riguarda il tipo di gioco, DHR potrebbe anche piacere a qualcuno, ma a mio avviso si tratta soltanto di un titolo discreto, da comprare solamente dopo un lungo periodo di riflessione.

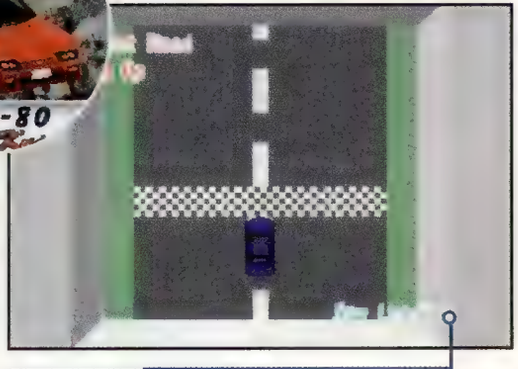


QUELLO CHE VEDETE QUI SOPRA È UNO DEI NUMEROSI (?) BOLIDI CHE AVETE A DISPOSIZIONE IN *DEAD HEAT ROAD*: PECCATO CHE, ANCHE SE ISPIRATI A VETTURE ESISTENTI REALMENTE, SIANO MODELLI INVENTATI...



SI RINGRAZIA
JOYSTICK FUN
PER IL CD

IL CARTELLONE PUBBLICITARIO CHE VEDETE IN QUESTA FOTO FORSE NON È AL LIVELLO DI QUELLI DI *RIDGE RACER*, MA È PIÙ CHE SUFFICIENTE A FARVI USCIRE DI STRADA...



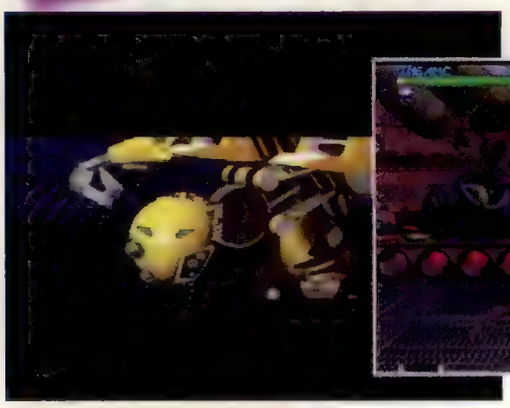
UN ESEMPIO DI GRAFICA DELL'ULTIMA GENERAZIONE... SCHERZI A PARTE, QUESTO GIOCHINO DAL LOOK PREISTORICO VI INTRATTERÀ DURANTE I LUNGHI CARICAMENTI.

COMMENTO

MAX Cosa dire di questo *Dead Heat Road*? Purtroppo è il classico gioco che, essendo privo di qualità rilevanti, finisce per perdersi nella moltitudine di titoli simili ed affogare così nel mare dell'indifferenza.
A dire il vero per essere al suo primo esperimento poligonale la Nichibutsu non è andata poi così male, ma purtroppo deve fare i conti con concorrenti illustri, come i due *Ridge Racer* (anche il primo uscito è anni luce superiore, sotto tutti i punti di vista) e *The Need for Speed*: altro che *Dead Heat Road*...
Grafica non male, ma rovinata da rallentamenti inspiegabili se si considera la quantità irrisoria di poligoni, oltre a strani fenomeni di collisione tra gli stessi; anche la giocabilità non sarebbe da buttare, ma provate a frenare in rettilineo e vi sembrerà di stare sul lago dei cigni nel mese di Gennaio! In definitiva un titolo consigliato solo ai videogiocatori ultrapatiti di simulatori di guida con molti soldi in tasca.

GRAFICA 80 78
SONORO
GIOCABILITA' 75 70
LONGEVITA'
GLOBALE 74

RISE 2 · RESURRECTION



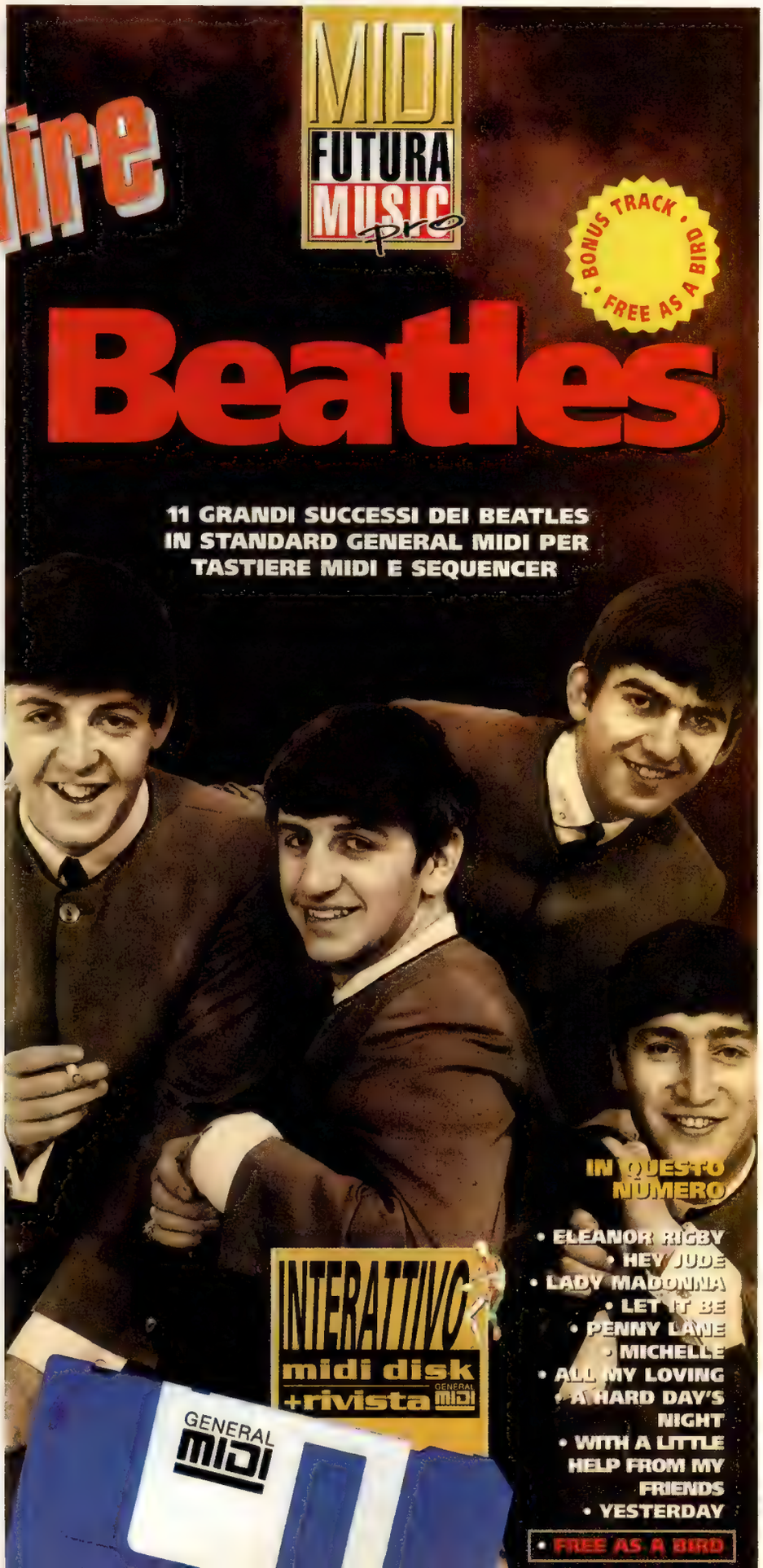
BY: Acclaim

Iniziamo con una semplice addizione. Prendete sette robot, aggiungete un pizzico di **Street Fighter** e sottraete qualsiasi traccia di struttura di gioco. Che cosa ottenete? **Rise Of The Robots**. Facciamone un'altra. Prendete gli stessi sette robot, abbelliteli un po', aggiungete 11 droidi da combattimento e un sacco di nuove mosse speciali, moltiplicate la struttura di gioco alla **Street Fighter** per dieci e dividete le emozioni che detto picchiaduro regala per due. Il risultato: **Rise 2 Resurrection**. Proprio così, si tratta del sequel di **Rise Of The Robots**. Ed è certamente migliore del suo predecessore, anche se, ve lo diciamo subito, non è all'altezza di beat 'em up come **Tekken** o **Street Fighter Alpha**, tanto per citare i titoli di questo genere che vanno per la maggiore in questo periodo. Oltre ai 18 lottatori che appaiono nella schermata per la selezione dei personaggi, **Rise 2** comprende anche numerosi boss nascosti da trovare. Alcuni possono essere raggiunti completando il gioco (impresa conseguibile avendo la meglio sui primi robot e sconfiggendo infine il Supervisor), mentre gli altri possono essere trovati solo annientando il guardiano finale senza perdere un incontro. Ogni robot vanta una notevole varietà di pugni e calci, così come una quantità di mosse speciali. Molti dei droidi dispongono di armi offensive a proiettile come ad esempio le classiche palle di fuoco, e tutti possiedono mosse mortali simili alle Fatality di **Mortal Kombat**. La distruzione di un avversario viene premiata con l'acquisizione di una delle sue mosse speciali. E già che siamo in tema di decessi, vale la pena osservare che **Rise 2** vanta una serie di "siparietti" renderizzati che comprende scene di morte per ogni singolo robot. Benché **Rise 2 Resurrection** sia nettamente superiore a **Rise Of The Robots**, i suoi difetti appaiono ben evidenti quando lo si accosta al favoloso **Street Fighter Alpha**. Graficamente il gioco è una forza; i robot renderizzati e i fondali sono molto suggestivi e perfettamente in tono con lo spirito del gioco. Grazie alle ottime animazioni, poi, questi personaggi si muovono in maniera realistica. Il guaio di **Rise 2** è che la sua struttura di gioco, per quanto passabile in sé e per sé, non è né fluida né consistente come quella di **Street Fighter Alpha**. Le mosse possono essere eseguite facilmente ma legare le combo è molto più difficile e troppi scontri possono essere vinti solamente caricando l'avversario da vicino e colpendolo furiosamente. A onor del vero, ci sono anche innumerevoli lottatori robotici da padroneggiare e un grande assortimento di mosse speciali belle a vedersi da eseguire, ma ciò non basta comunque a sollevare **Rise 2 Resurrection** dalla sua evidente mediocrità.

HMMM, FOSSI IN VOI EVITEREI DI FINIRE SU QUEGLI STUZZICADENTI...

GLOBALE 78

IN EDICOLA a sole 12.900 lire



GALAXIAN 3

ECCO UNA SEQUENZA CON GLI IMMANCABILI ASTEROIDI...

BY: Namco

Il settore sparatutto su Playstation non ha finora calamitato più di tanto l'attenzione degli sviluppatori. Certo, non mancano le eccezioni, ma resta il fatto che il genere degli shoot'em up non è di sicuro molto prolifico. Per quanto riguarda poi i giochi di questo tipo in grafica precalcolata siamo messi ancora peggio. Uno dei pochissimi da ricordare è comunque **Starblade**, che proponeva il classico percorso fisso denso di pericoli e ostacoli, in cui il giocatore prendeva parte all'azione nei panni di un cannoniere, a bordo della navicella spaziale Geo-Sword. A distanza di un anno ecco che la Namco ci riprova, lanciando il suo seguito ideale con il nome di **Galaxian 3**. Il titolo ricalca fedelmente lo schema di gioco del predecessore, proponendo un tipo di azione guidata che lascia ben poche alternative al giocatore di turno; in effetti l'unico compito richiesto è quello di sparare a tutto ciò che si muove, cercando possibilmente di imparare gli schemi di attacco dei nemici ed evitare così gli ingenti danni causati da un volume di fuoco a dir poco impossibile. Per bilanciare i limiti imposti da questo sistema sono stati inseriti due episodi separati che comunque propongono ambientazioni e obiettivi molto simili e del resto hanno una durata di gioco veramente breve, con circa una decina di minuti per finire una singola missione. Bisogna dire che finire una delle due missioni è un'impresa veramente ardua: il numero di nemici è impressionante! Fortu-natamente anche giocando in singolo è possibile selezionare un secondo gunner, che ci accompagnerà nel corso della missione, facilitando non poco le cose. Sono poi previste altre opzioni aggiuntive come la regolazione del proprio mirino (rapidità e potenza di fuoco, nonché ampiezza del fascio laser), la predi-sposizione per le immagini in wide-screen e una che permette di salvare e rivedere le battaglie più belle. Il vero punto forte di **Galaxian 3** è in ogni caso la grafica che raggiunge l'apice qualitativo nell'episodio The Rising of Gourb: le immagini dei fondali offrono una qualità e una definizione cinematografichei, mentre i nemici e gli oggetti da colpire sono realizzati tramite poligoni e quindi calcolati in tempo reale. Peccato che la sola grafica, anche se esaltante, non riesca a colmare le lacune di **G3**, riguardanti la giocabilità e la longevità.

SI RINGRAZIA GAMELAND PER IL CD

LE SEQUENZE ALL'INTERNO DEL TUNNEL SONO A DIR POCO SPETTACOLOSE ED ESALTANTI.

GLOBALE 61

PO'ED

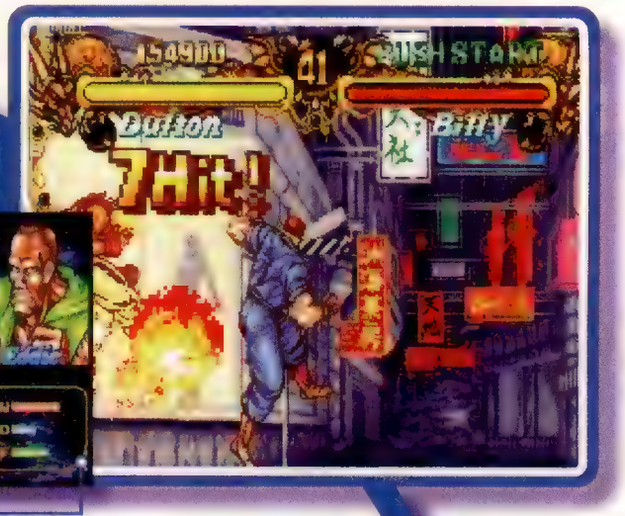
QUESTO SIMPATICO ALIENO STA PER ESSERE ABBRUSTOLITO DAL LANCIAFIAMME DEL NOSTRO CARO OX.

By: Warner I.

Immaginatevi di essere un vecchio cuoco obeso di nome Ox: non avete uno straccio di amico e siete sempre intrattabili e di cattivo umore ma... ehi, chi non lo sarebbe se dovesse passare la vita a preparare da mangiare ad una massa di zoticoni spaziali a bordo di un incrociatore stellare della flotta terrestre? Già, davvero una brutta storia. Sapete, non vi invidio proprio visto che è proprio questo che vi aspetta in **Po'ed**. Comunque sia, state tranquilli raga': qui non dovrete mettervi a smanettare tra i fornelli per sfamare orde di marine affamati, infatti ancora una volta il vostro compito sarà "solo" quello di riuscire a ripulire la solita astronave dalla consueta orda di invasori alieni. Inizialmente il vostro armamentario sarà costituito da un bel paio di padelle con le quali potrete tentare di eliminare i primi E.T. con cui verrete in contatto. Ovviamente con il progredire del gioco avrete la possibilità di recuperare tutta una serie di armi e gadget assortiti che contribuiranno a rendere la vostra missione molto meno rischiosa. Vi troverete così a blastare alieni lungo i vari corridoi e saloni dell'astronave, il tutto seguendo una meccanica di gioco in perfetto stile **Doom**. Purtroppo, anche se inizialmente il game appare piuttosto interessante ed intrigante, con il progredire dell'avventura l'azione di gioco tende a diventare un po' troppo lineare e noiosa. Infatti, a dispetto della buona velocità e frenesia dell'azione iniziale, dopo 4 o 5 ore di gioco ci si accorge che il titolo in questione presenta ben pochi elementi in grado di catturare l'interesse del giocatore per un lasso di tempo sufficientemente lungo. La struttura dei vari livelli risulta troppo lineare e caratterizzata da una gran quantità di passaggi e percorsi obbligati che limitano notevolmente la possibilità di esplorazione delle varie locazioni. Inoltre, a dispetto delle loro notevoli dimensioni, la maggior parte delle truppe aliene risulta facilmente eliminabili. Vi saranno infatti sufficienti un paio di padellate (o revolverate, se preferite) ben assestate per mettere k.o. Un vero peccato se si considera che in fondo questo gioco presenta anche degli aspetti più che positivi. Infatti i programmatori sono riusciti a creare delle ambientazioni molto piacevoli alle quali hanno poi aggiunto una gran quantità di forme di vita aliene oltre ad un'ottima selezione di armi. Anche la realizzazione tecnica risulta, tutto sommato, più che discreta grazie soprattutto a una grafica molto pulita e a uno scrolling dello schermo generalmente fluido. Tirando le somme direi che questo Po'ed risulta il gioco "ideale" per tutte quelle persone che sono alla ricerca di un titolo stile **Doom** discretamente realizzato, piuttosto semplici, dove tutto quello che bisogna fare è semplicemente blastare alieni a ripetizione. Tutti gli altri invece farebbero meglio a rivolgere la loro attenzione verso altri titoli quali **Doom** e **Alien Trilogy**, due odotti che, a dispetto del titolo in questione, vantano oltre ad una grafica sicuramente più definita anche una struttura di gioco infinitamente più varia e gratificante.

GLOBALE 69

DOUBLE DRAGON

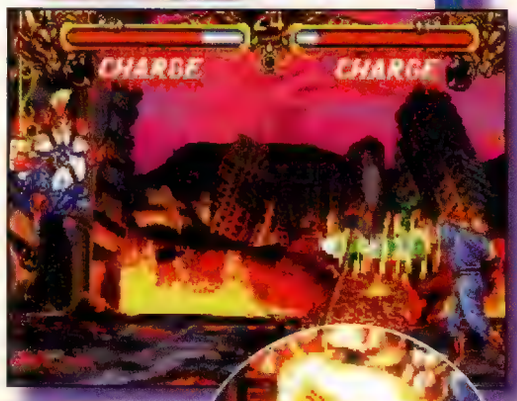


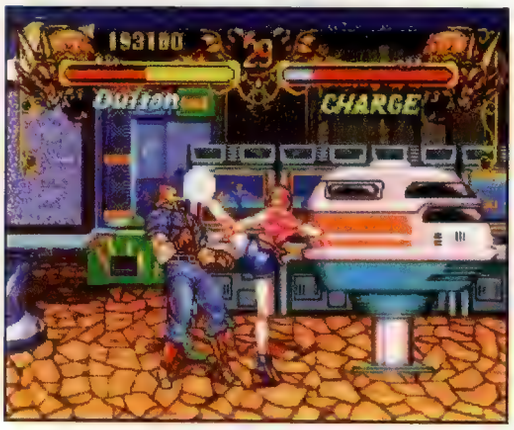
LI RICONOSCETE? SONO I SOLITI TIZI DI DOUBLE DRAGON...

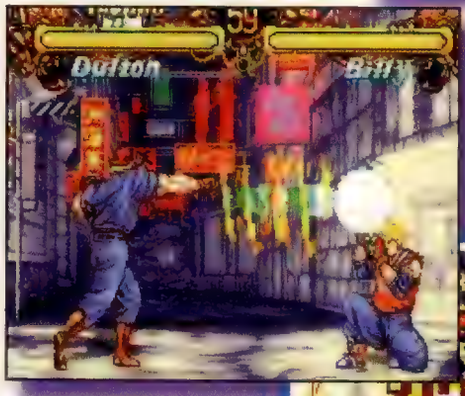
BY: Technos

La saga di **Double Dragon** è indubbiamente molto nota e deve la sua fama all'omonimo beat'em up a scorrimento che, nella seconda metà degli anni 80', invase con successo le sale giochi e i bar di mezzo mondo. A distanza di circa una decina di anni sembra che le avventure di Billy e Jimmy siano ultimamente tornate di moda grazie a un film da cui è stato tratto anche un picchiaduro a incontri, apparso prima su Neo Geo e ora convertito sulla piattaforma a 32-bit di casa Sony. Il gioco in questione prende il nome a dir poco scontato di **Double Dragon** e ricalca fedelmente il concept proposto a suo tempo dal primo **Street Fighter**: un torneo tra combattenti di diverso tipo, caratterizzati da differenti caratteristiche fisiche e stili di lotta. I personaggi selezionabili inizialmente sono dieci, ma non offrono niente di particolarmente innovativo rispetto alla miriade di titoli di questo genere; a parte questa mancanza di originalità (riguardante i personaggi e le loro tecniche di combattimento) che comunque rappresenta la regola e non l'eccezione, **Double Dragon** non riesce in ogni caso a sollevarsi dall'alone di mediocrità che lo avvolge. La grafica, tanto per fare un esempio, è discretamente colorata ed animata, sfruttando uno stile di tipo bidimensionale, ma è molto lontana dallo standard qualitativo ideale richiesto dall'utente PS-X. Inoltre, nonostante la sua complessità non sia certo elevata, al minimo accenno di mosse speciali o effetti grafici un filino al di sopra della norma ecco verificarsi fastidiosi rallentamenti che, oltre a disturbare la visione del tutto, mettono in crisi la giocabilità. Graficamente **Double Dragon** è identico alla versione Neo Geo (sulla macchina SNK il gioco in questione era uno dei più scadenti dell'intera produzione), ma in quest'ultima i rallentamenti erano completamente assenti, senza contare che l'azione era di certo più veloce. Tutto questo è fastidioso, soprattutto dopo aver visto giochi come **Street Zero** o **Vampire**; bisogna prendere atto che la PS-X non vada molto d'accordo con sprites e linee di parallasse, ma considerando che la mole grafica di DD non è certo impressionante, la colpa della scadente conversione è da attribuire in primo luogo alla Technos: andate a vendere i limoni, ragazzi! A completare le cose ecco poi i lunghi tempi di caricamento che in questo caso sembrano ingiustificati; le musiche invece sono carine ed è anche presente un opzione (3D Tiny Mode) che consente di ruotare il campo da gioco, dando una rudimentale sensazione di profondità. In conclusione un titolo che, nonostante i lati negativi, non è poi malvagissimo, ma è sempre il solito discorso: ci si aspetterebbe qualcosa di più...

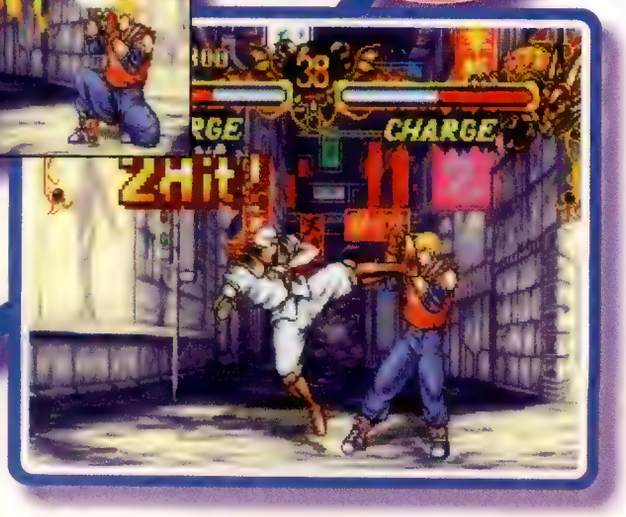
SI RINGRAZIA GAMELAND PER IL CD







PER LA SERIE "MOSSE ORIGINALI" ECCO A VOI UNA BELLA FIREBALLA: CASPITA, CHE FANTASIA...



GLOBALE 72

PRIMO PIEDE

La rubrica per chi ama il genere commerciale

SCAMBIO per Playstation il gioco *Ridge Racer* (versione italiana) con uno dei seguenti giochi: *Street Fighter Alpha, Street Fighter The Movie*. Annuncio valido solo per Palermo e dintorni.
- **PIERO SPANO'**, Via S.Cappello, 90123 Palermo; Tel. 091/475701

VENDO giochi per Sony Playstation versione PAL. Vendo inoltre il gioco *International Superstar Soccer* (versione PAL) per Super Nintendo.
- **STEFANO ORSINI**; Tel. 0383/84458 oppure 0383/895665

VENDO console Sony Playstation nuova + 2 joypad + Memory Card + *Tekken* + CD Demo + CD V.I.P., a £ 750.000 più spese di spedizione. Massima serietà. Vendo inoltre console Megadrive II ancora imballata + 2 joypad + gioco *Syndicate* a £ 170.000.
- **DIEGO**; Tel. 049/610885 (ore pasti)

VENDO console Sony Playstation (versione europea) con imballaggi originali, cavi di collegamento, CD Demo, joypad, con o senza CD, al miglior offerente. Telefonare solo se interessati.
- **FRANCESCA**; Tel. 0187/420843

VENDO console Playstation + joypad, Memory Card, 5 giochi (tutti europei); SNES + joypad, joystick, 2 giochi, *Demolition Man*, adattatore NTSC/PAL per 3DO. Vendo inoltre il gioco di carte Magic e numerosi numeri arretrati di riviste di videogiochi: dodici numeri di Game Power, undici numeri di Super Console, nove numeri di Console Mania e quattro numeri di Mega Console a metà del prezzo del copertina, oppure in blocco a £ 80.000.
- **LORENZO**; Tel. 0376/618653

VENDO per Sony Playstation i seguenti giochi: *Tohshinden* e *War Hawk*, ambedue in versione PAL.
- **STEFANO ORSINI**; Tel. 0383/84458 oppure 0383/895665

SCAMBIO/VENDO giochi per Sony Playstation: *NBA Jam Tournament Edition, Air Combat, Cybersled, Tohshinden, Lone Soldier, PGA Tour Golf, Diskworld*.
- **GIANCARLO SCHIAVON**, Via degli Olmi 21, 39040 Ora (Bolzano); Tel. 0368/3392449

CERCO console Sony Playstation e Sega Saturn più giochi. Inoltre vendo per Super NES: *Addams Family II, Final Fight, Super Punchout, F-Zero, Jurassic Park, The Jungle Book, Pac-Attack, Dragon Slay, Street Fighter II Turbo, Super Metroid, Sonic Blastman II, Brutal, Pagemaster, Legend, Rushing Beat, Joe & Mac, Terminator 2, Flashback, Tiny Toons, Zelda, Perfect Eleven*.
- **ALEXANDER**; Tel. 0187/494145

VENDO i seguenti giochi per Sony Playstation: *Rayman* (PAL) a £ 65.000; *Stryker '96* (PAL) a £ 65.000. Vendo inoltre i seguenti giochi per Super Nintendo: *Yoshi's Island* (USA) a £ 120.000, *Donkey Kong Country 2* (USA) a £ 120.000, *Killer Instinct* (USA) a 120.000, *Super Street Fighter II* (USA) a 70.000. I prezzi sono trattabili.
- **EMANUELE**; Tel. 0186/324665 (ore pasti)
oppure
- **SAMUELE**; Tel. 0186/321433 (ore pasti)

COMPRO/VENDO/SCAMBIO giochi per Sony Playstation e Sega Saturn.
- **LEOPOLDO**; Tel. 081/8727455

VENDO i seguenti giochi per Sony Playstation: *Street Fighter Zero* (JAP) a £ 80.000; *Air Combat* (PAL) a £ 50.000; *Total NBA '96* (PAL) a £ 80.000. Inoltre cerco o scambio i seguenti titoli: *Tekken 2, Bio Hazard, Adidas Power Soccer, Puzzle Bobble 2, X-Men: Children Of The Atom*. Cerco inoltre le password per *Alien Trilogy*.
- **ROBERTO DITALI**; Tel. 085/959664 (ore serali)

VENDO console Sony Playstation nuova, ancora imballata, più 2 joypad, Memory Card, CD Demo, CD V.I.P. e *Tekken* a £ 750.000 (spese di spedizioni escluse). Massima serietà.
- **DIEGO**; Tel. 02/66528222

VENDO console Sony Playstation europea (compresa di garanzia ancora valida) + 1 joypad + 1 CD a scelta tra quelli disponibili + Memory Card o ulteriore joypad a £ 500.000 trattabili. Inoltre vendo giochi per PSX versione PAL a metà del prezzo attuale sul mercato.
- **DAVIDE**; Tel. 051/754538

VENDO per Sony PSX i seguenti titoli: *Diskworld* (ITA) e *Jumping Flash* (JAP) a £ 59.000 l'uno. Se acquistati entrambi, prezzo speciale!
- **FABIO**; Tel. 0585/808792

VENDO per Sony Playstation europea le ultimissime novità come *Total NBA '96, Alien Trilogy* e grandi classici come *Rayman* e *Wipe-Out*. Annuncio sempre valido. Compro giochi usati, purché originali e in ottimo stato. Sono disposto a effettuare scambi con giochi nuovi come *Ridge Racer Revolution, Adidas Soccer, The Need For Speed* e altri.
- **MAURO**; Tel. 0341/581589 (ore pasti)

VENDO console Sony Playstation (versione PAL) + joypad + Demo + *Mortal Kombat 3*, in condizioni perfette, a £ 630.000 (solo in blocco). Vendo, inoltre, i seguenti giochi per SNES: *Killer Instinct* (PAL) a £ 60.000; *Donkey Kong Country 2* (PAL) a £ 80.000; *Chrono Trigger* (USA) a £ 100.000; *Yoshi's Island* (PAL) a £ 70.000; *Street Fighter II Turbo* (PAL) a £ 40.000. Tutti in ottime condizioni, separatamente o in blocco a £ 340.000. Astenersi perditempo. Annuncio sempre valido.
- Tel. 089/232478 (pomeriggio e ore pasti)

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony Playstation (versione europea). Vendo inoltre numeri arretrati di molte riviste per computer e console (dal '93 al '96) come K, Zeta, Game Power, CVG, Console Mania, Super Console e altre alla metà del prezzo di copertina. Annuncio sempre valido.
- **ANDREA**; Tel. 049/793421 (dalle 14.00 alle 19.00)

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Sony Playstation versione PAL: *Doom, Extreme Games, Mortal Kombat 3, Goal Storm, Air Combat*. Massima serietà.
- **MARIO**; Tel. 0585/46688 (dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 15.30 alle 19.30)

VENDO console Sony Playstation versione PAL + 2 joypad + una Memory Card, a £ 580.000. Vendo inoltre i giochi *Tekken, Rayman* e *Diskworld* a £ 70.000 ciascuno, più i giochi *Battle Arena Tohshinden* e *Kileak The Blood* a £ 60.000 cadauno.
- **SALVATORE BUFFA**, Via Giansalvatore Cassisa 2, 91100 Trapani; Tel. 0923/24986

CERCO Super Console dal numero uno al numero 10. Acquisto in blocco a massimo £ 25.000. Annuncio valido solo per Taranto città.
- **SILVIO ULISSE**, Via Leonida 57, Taranto

PLAYMANIACS CLUB, il primo club piemontese per Playstation-dipendenti vuol fare le cose in grande e per questo ci servi anche tu! Iscriviti subito: potrai così partecipare a maxitornei, ricevere ogni mese il giornalino del club, gadget in regalo, trucchi, consigli e moltissime altre cose. Max serietà, naturalmente.
- **MARZIO LINI**, Via Fontanassa 3/11, 12060 Roddi (CN): Tel. 0173/615355

ATTENZIONE!

La redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. In pratica ce ne laviamo le mani...

Tekken 2

Salve a tutti compagni roditori. Benvenuti alla guida definitiva su uno dei picchiaduro più massicci di tutti i tempi. Stiamo ovviamente parlando dell'inossidabile *Tekken 2* un gioco con il quale potrete gonfiare gli zigomi poligonali dei vostri amici con una infinita serie di mazzate a livello virtuale (ed anche un po' multimediale)!!!

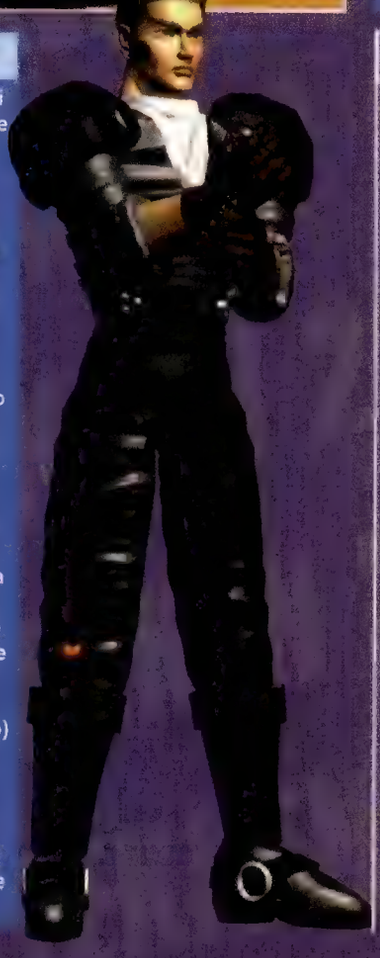
BACK THROWS E CONTROMOSSE VARIE

Tutti i personaggi presenti in *Tekken 2* vantano ora la capacità di "grabbare" i propri avversari alle spalle. Quindi non appena vi trovate davanti la schiena del vostro avversario non dovrete far altro che corrergli incontro e poi eseguire una normalissima presa (1 + 3, 2 + 4). Le prese alle spalle risultano essere nella maggior parte dei casi, altamente spettacolari senza contare poi che, alcune di queste mosse, sono anche in grado di infliggere una notevole mole di danni. L'unico lottatore ad essere in possesso di due differenti prese alle spalle è il caro King; tutti gli altri invece ne hanno solo una. Nina, Jun e Paul hanno poi quella che io chiamo la "Tecnica del Nasello".

Dovete infatti sapere che questi tre simpatici lottatori hanno tutti la possibilità di annullare molte delle mosse dei loro avversari. Molti degli attacchi portati al torso e alla testa, così come alcune prese speciali, possono infatti essere bloccati da questi lottatori con risultati a dir poco drammatici. Solitamente infatti le varie contromosse sono costituite da una spettacolare serie di prese che scaraventano l'avversario al tappeto infliggendogli pesantissimi danni. Oltre a ciò bisogna segnalare che anche molti calci volanti e rising kick possono essere "fermati" il che rende i vari incontri ancora più spettacolari per non dire addirittura drammatici.

YOU'RE OUT!

Nella maggior parte dei casi molti degli attacchi a lunga distanza che venivano effettuati in *Tekken* quando l'avversario giaceva inerme al suolo, in *Tekken 2* risultano praticamente inutili per non dire addirittura dannosi. Ora infatti tutti i lottatori sono in grado di rimettersi in piedi molto più rapidamente e solo una serie di colpi molto potenti riuscirà a costringere al suolo il vostro avversario per il tempo necessario a sferrare il vostro attacco. Ovviamente questo non vuol dire che non potrete più sfoggiare i vostri "colpi al suolo", ma che semplicemente dovrete utilizzarli con molta parsimonia e, soprattutto, facendo attenzione a quando sferrarli. Se proprio non riuscite a resistere alla tentazione e volete balzare a tutti i costi sulle facce dei vostri avversari allora fatelo premendo in maniera mooolto rapita (basta un colpetto) in alto non appena vedete che il vostro avversario si trova in caduta libera. Limiterete così i rischi di beccarvi una bella ginocchiata sul faccione o in altre parti del corpo assai più delicate e dolorose!



LEGENDA

↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖	Spostate il pad nelle rispettive direzioni
↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖	Premete e tenete premuto il pad nelle rispettive direzioni
N	Riportate il joy in posizione neutra
1	Premete il Pugno Sinistro
2	Premete il Pugno Destro
3	Premete il Calcio Sinistro
4	Premete il Calcio Destro
+	I tasti devono essere premuti contemporaneamente.
,	Le varie azioni devono essere eseguite in sequenza
WC	La mossa deve essere eseguita mentre vi trovate accovacciati
WS	La mossa deve essere eseguita quando il lottatore è tornato in posizione eretta
#	Il secondo pulsante va premuto subito dopo il primo

PAUL PHOENIX

PRESE

1 + 3	Shoulder Throw
2 + 4	Shoulder Popper
1 + 3 + ←	Stomach Throw
→, → + 1 + 2	Shoulder Ram
↘ + 1 + 2	Striking Shiho - Nage
↗ + 1 + 2	Running Tackle (premete i tasti 1, 2, 1, 2, 1 velocemente)

TECNICHE

2 # 3	P-K Combo
2, ↓ + 3	P- Lowkick
↗ + 3, 4	Double Jumping
→, → + 4	Somersault Kick
→, → + 3, 4	Triple
↓ ↘ → + 2	Death Fist
(WC) + 1	Tile Spiller
(WC) + 1, → + 2	Tile Spiller, Death Fist
(WC) + 4 + 2	Falling Leaf Combo
↓, → + 2	Elbow Strike
(WC) + 2	Stone Spiller
(WC) + 1, 4, 2	Tile - Splitter, Falling Leaf Combo
←, ← + 2	Flash Elbow
↓ ↘ →	Ducking Dash
↓ + 1 + 2	Unblockable Death Fist
↓, ↘ + 2, 1	Elbow Strike, Death Fist
↓, ↘ + 2, 2	Elbow Strike, Lifting Leg Punch
↓ + 1 + 3 oppure ↓ + 2 + 4	Attack Reversal

COMBO

1, 2, 3, 2, 1, 2, 1, 4, 2, 1	10 Hit Combo
1, 2, 3, 1, 4, 2, 1, 4, 2, 1	10 Hit Combo
1, 2, 3, 1, 2	5 Hit Combo

YOSHIMITSU

PRESE

2 + 4	Jawcrusher
1 + 3	Flying Body Press
↓↙← + 1 + 2	MX Missile

TECNICHE

1, 3	Punch Kick Combo
1, ↓ + 3	P - Lowkick Combo
3, 4	Lighting Kick
⇨, ⇨ + 4	Jumping Knee
⇵ + 3 + 4	Flipping Stomp
⇨, ⇨ + 3 + 4	Spiral Lunch
(eseguendo lo Spiral Lunch) 1 + 2	Spiral Dive
(eseguendo la Spiral Dive) 3 + 4	Kangaroo Kick
← + 1 (da 1 a 6 volte)	Spinning Hilt Strikes
↙ + 3 (da 1 a 5 volte)	Spinning Hilt Strikes
(eseguendo la Leg Strike) ⇦ + 4 (da 1 a 4 volte)	Falling Tree Kick
↙ + 2	Spinning Fist Strikes
↓, ⇖ + 3	Spinning Sweep
↓, ⇙, ⇦ + 1	Samurai Cutter
← + 3 + 4 (da 1 a 6 volte)	Teleport
(WC) + 3 + 4	Sit Down
4 # 3	Kangaroo Kick
↗ + 1 + 2, ↓	Helicopter Stomp
⇵ + 1	Shoulder Cut
⇵ + 1, N, ↙, 1	Charging Shoulder Cut
⇦, ← + 1	Sword Thrust
⇦, ← + 1, 1	Saw BladeHigh Kicks
4, 4, 4	High Kicks
← + 2	Backfist
⇨, ← + 1 + 4, N	Fake Suicide
⇨, ← + 1 + 4	Turning Suicide
(WC) + 1 + 4	Standing Suicide

COMBO

1, 2, 1, 4, 4, 4, 1, 1, 1, 1	10 Hit Combo
1, 2, 1, 4, 2, 2, 2, 4, 1, 1	10 Hit Combo
4, 4, 2, 2, 1	5 Hit Combo
4, 4, 2, 2, 4, 4, 1, 1, 1, 1	10 hit Combo
1, 2, 1, 4, 4, 4, 1, 3 + 4	8 Hit Combo
4, 4, 2, 2, 4, 4, 1, 3 + 4	8 Hit Combo

NINA WILLIAMS

PRESE

1 + 3	Arm Turn
2 + 4	Lifting Toss
(eseguendo il Lifting Toss) 1, 2, 1	Falling Elbow
(eseguendo il Falling Elbow) 2, 1, 3	Arm Lock
→ + 1 + 2	Neck Throw
⇖, ⇖ + 1	Embracing Elbow Strike
↓↘→ + 1 + 2	Palm Grab
(eseguendo il Palm Grab) 3, 4, 3, 1 + 2	Arm Bar
1, 3, 2, 1	Elbow Lock
(durante l'Elbow Lock) 2, 1, 4, 1 + 2, 1 + 2	Double Arm II
2, 1, 3, 4, 1 + 2	Falling Shoulder Lock
↓↘→ + 3 + 4	Scissor Leg Takedown

TECNICHE

⇨, ⇨ + 1 + 2	Double - Palm
1, 2 ⇨ + 1 + 2	2 Punches, Double - Palm
⇨, ⇨ + 4	Kneeling Kick
⇨, ⇨, (⇨ o →) + 3	Bone Cutter
← + 1	Downward Chop
↓↙← + 2	Forearm Chop
1, 2, (3 o 4)	Triple Smash
(WS) + 4	Rib Kick
4, 3, 2	High Kick, Low Kick, Uppercut
⇵ + 3	Lifting Back Kick
⇵ + 4, (3)	Falling Ankle Kick
2, 3	P - K Combo
2, ⇩ + 3	P - Lowkick Combo
2, 4	Double Smash
⇩ o ↓ + 3, 2	Lowkick, Uppercut
(1 o ⇖ + 1), 2, ⇵ + 3	2 Punches, Jumping, Uppercut
⇖ + 1, 2, ⇩ + 3, 2	Uppercut + Punch
⇖ + 1, 2	Head Ringer
⇖ + 3, 4	Flash Combo
⇖ + 3, 1, 2	Rapid Kick Combo
⇖ + 3, 3, 3 (3 o 4 o 1 o 2)	Swan Combo
⇖ + 3, 2, (3 o ⇩ + 3 o 4 o 1)	Hunting Kicks
⇵ + 4, 3, 4	Hunting Swan
⇵ + 1, 2	Attack Reversal
⇩ + 1 + 4 o ⇩ + 2 + 3	Mega Attack

COMBO

(1 o → + 1), 2, ⇖, 2, 3, 3, 2, 1, 2, 4	10 Hit Combo
(1 o ⇖ + 1), 2, ⇖, 2, 3, 3, 2, 1, 4, 3	10 Hit Combo
(1 o ⇖ + 1), 2, ⇖, 2, 4, 3, 4, 2, 4, 3	10 Hit Combo

KING

PRESE

1 + 3	Coconut Crush
2 + 4	Brai Buster
↓, ↙ + 1 + 2	DDT
↓, ⇨ + 1 + 2	Tombstone Piledriver
←↙↓↘→ + 1	Jaguar Driver
(eseguendo il Jaguar Driver) 1 + 2	Flying Press
1 + 2, 3, 4, 3 + 4	Boston Crab
⇨, ←↙↓↘→ + 1	Giant Swing
↑ + 1 + 2	Figure 4
⇨, ↘ + (1 + 3 oppure 2 + 4)	Revrse Arm Clutch
(eseguendo la Reverse Arm Clutch) 2, 1, 1 + 2	Backdrop
(durante il Backdrop) 3 + 4, 1 + 2	German Suplex
(durante il Geramn Suplex) 1, 2, 3 + 4	Powerbomb
(durante la Powerbomb) 2, 1, 3, 4	Giant Swing
⇨, ↘ + 2 + 3	Ankle Lock
(eseguendo la Ankle Lock) 1, 2, 3, 1 + 2	STF
1 + 2, 3, 1, 1 + 3	Scorpion Death Lock
1 + 2, 1, 3, 1 + 2 + 4	Indian Death Lock
(durante l'Indian DL)1 + 2, 3, 4, 1 + 2, 1 + 2 + 3 + 4	Romero's Special

TECNICHE

1, 2, 1	1 - 2, Uppercut
↓, ↘ + 4	Ali Kick
↓ + 3 + 4, 4, 2	Ali Kick(s), Middle Smash
⇦, ⇨ + 2	Smash Uppercut
⇦, ⇨ + 1 + 2	Flying Cross Chop
⇦, ⇨ + 4	Jail Kick
3 + 4	Drop Kick
⇨, ⇩, → + 3 + 4	Satellite Drop Kick
↓, ↘ + 2	Dynamite Uppercut
↗ + 1 + 2	Knuckle Bomb
↓ + 1 + 2	Short Elbow Drop
⇦, ⇨, N + 2	Stomach Smash (Stuns on Counterhit)
(eseguendo la Stomach Smash) 1 + 2	Jaguar Backbreaker
1 + 2, ⇩, ↓ + 3 + 4	Jumping Powerbomb
↑ + 1 + 2	Jaguar Lariat (Imparabile)
↑ + 1 + 4	Flipping Body Splash (Imparabile)
↖ oppure ↑ oppure ↗ + 2 + 4	Elbow Drop
↗ + 3 + 4	Double Knee Drop
↖ + 3 + 4	Frankesteiner
2, 1	Punch - Uppercut
(WC) ↓ 1, 2	LowPunch - Uppercut

COMBO

1, 2, 1, 1, 2, 4, 4, 4, 1, (3 o 2)	10 Hit Combo
1, 2, 1, 1, 3, 3, 4, 3, 2, 1 + 2	10 Hit Combo
1, 2, 1, 1, 3, 3, 4, 4, 2, (3 o 2)	10 Hit Combo
→ + 2, 1, 1, 2, 4, 4, 4, 1, (3 o 2)	9 Hit Combo
→ + 2, 1, 1, 3, 3, 4, 3, 2, 1 + 2	9 Hit Combo
→ + 2, 1, 1, 3, 3, 4, 4, 2, (3 o 2)	9 Hit Combo

LEI WULONG

PRESE

1 + 3	Jumping Bird
2 + 4	Sleeper
⇦, ⇦ + 1 + 2	Tai Trip

TECNICHE

1, 2	Punch, Turning Fist
3, 3	High Crescent, Turning Heel Sweep
(WS) + 4	Front Kick
⇦ + 3 + 4	Quick turn
↓ + 3 + 4	Quick Drop
⇦ + 4, 1, 2, 3, (4 o ↓ + 4)	Step-In Crescent 2, Punches, Kicks
→ + 4, 1, 2 , (3 o 4)	Step-In Crescent 2, Punches, Low/Mid Kicks
4 # 3	Flying Wheel Kick, Quick Drop
3 # 4, S	Jumping Crescent (fino a 3 volte consecutivamente)
↙, 4, 4	Spinning Foot Sweep
4 # 4, 3, 3, 3	Dropping Ankle Kick
← + 1 + 4, (4 oppure 3, 3, 3, 3, 3)	Phoenix Kick
⇨, N + 2, 1, 2, 1	Charging Punches (vi fa abbassare la guardia)
⇨, N + 1, 2, 1, 2, (3 o 4)	Runnung Punches
⇨, N + 3, (4 o ↓ + 4)	Charging Crescent

COMBO

1, 2, 1, 3 + 4, 2, 1, 4, 1, 2, 3	10 Hit Combo
1, 2, 1, 3 + 4, 2, 1 4, 1, 4, 4	10 Hit Combo
1, 2, 1, 3 + 4, 3 + 4, 3 + 4, 1, 1, 2	9 Hit Combo

MICHELLE CHANG

PRESE

1 + 3	Front Suplex
2 + 4	Fisherman Suplex
(mentre vi state muovendo indietro) 1 + 2	German Suplex
↙ + 1 + 2	Nelson Suplex

TECNICHE

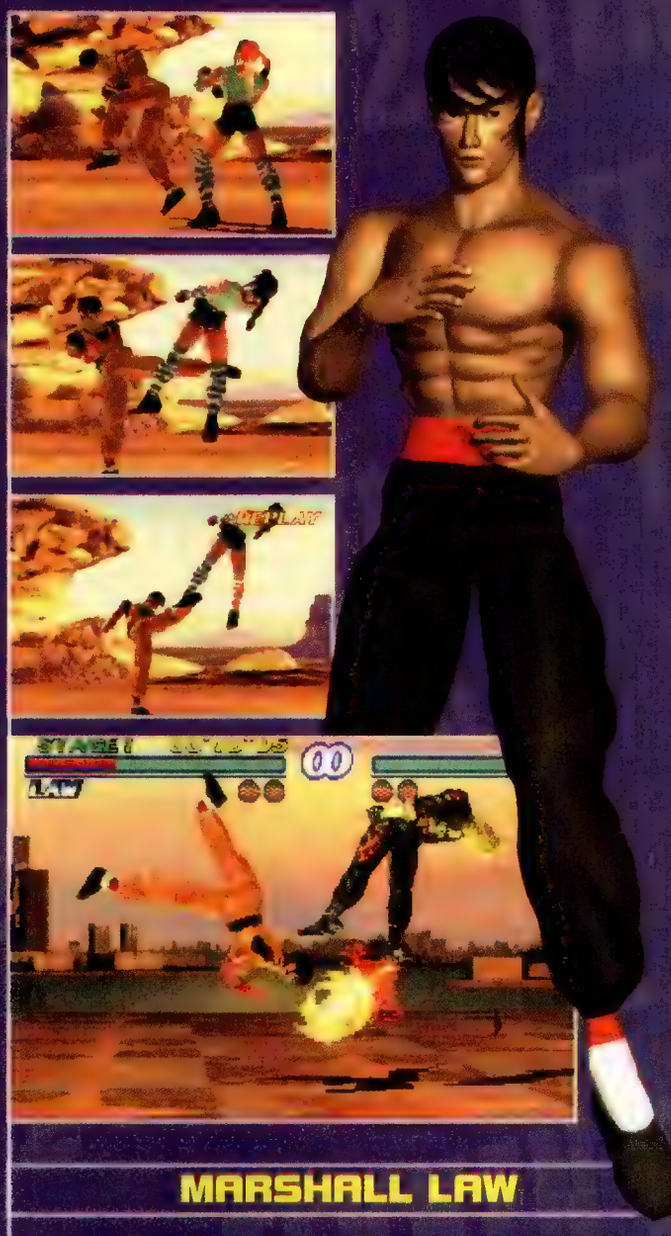
→ + 1	Rushing Uppercut
1 ⇄ 1, 1	Charging Punches
3 + 4, 4	Side Spin, Kick
1, 2, (3 o 4)	2 Punches, Lowkick o High Kick
↙ + 1, 1	2 Punch Combo
↙ + 3	Punt Kick
↙ + 2, 1 (a distanza ravvicinata)	Death Push, Big Punch
1 + 2	Double Strike
↙ + 2, (3 o 4)	Death Push, Lowkick o High Kick
(WC) + 4	Front Leg Sweep
(WC) + 4, 1	+ Uppercut
(WC) + 4, N + 4	+ High Kick
(WC) + 4, ↓ + 4	+ Fan Kick
4, 4, 1	Kick, Lowkick, Uppercut
←, → + 1	Dashing Left Elbow
9, ↘ + 1	Dashing Punch
↓, ↙ + 2	Dashing Right Elbow
←, → + 1, 4	Dashing Elbow, Kick
1 + 4, 3	Club Fist, Sweep, Bow leg
2 + 3, 1	Death Push, Punt Kick, Uppercut
3 ⇄ 2	Instant (WS) + 2
(WS) + 2, 2	Slice Uppercut, Elbow
(WS) + 2, 1, 1	Slice Uppercut, Charging Punches
(WS) + 2, 4, (4 o ↓ + 4 o 1)	S. Uppercut, Kicks o Uppercut
(WS) + 4	Blue Sky Cannon
1, 1, 4, 3	Punches, Sweep - Bow Leg
→ + 1 + 4	Super Uppercut
↗ + 3 + 4	Earthquake Stomp
↓, ↙ + 4	Back Leg Sweep
↓, ↙ + 4, 3	Penetrating Bow Leg
2, ↷, 1 + 2	Hit, Rear Sneak
←, →, ← + 3	Jumping Kick

COMBO

2, 1, 1, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 1	10 Hit Combo
2, 1, 1, 2, 3, 3, 2, 3, 2, 1	10 Hit Combo
2, 1, 1, 2, 3, 3, 2, 1, 4, 3	10 Hit Combo

STO LEVITANDO!

Oltre a potervi alzare molto più rapidamente del precedente episodio, in *Tekken 2* potrete anche rendere questa azione un po' più sicura o meno rischiosa. Infatti ora avrete a disposizione un maggior numero di possibilità per rimettervi in piedi e i vostri attacchi in salto risulteranno molto più pericolosi. Un Rising Kick infatti (basso o alto) è ora in grado di piegare in due anche i vostri avversari più massicci, il che li farà sicuramente riflettere sulla possibilità di colpirvi mentre vi trovate a terra. Come nel primo *Tekken*, premendo il pad avanti o indietro farete compiere al vostro omino una rotazione che lo porterà ad avvicinarsi oppure ad allontanarsi dal suo avversario. Una nuova possibilità offerta dal gioco è poi quella di girarvi dal fianco sullo stomaco. Questo potrà essere fatto semplicemente premendo il tasto 1. Un tipico "risveglio" consiste nel premere ripetutamente i tasti 1 e 2 mentre muovete il joypad a destra ed sinistra. Poi, una volta che state rotolando con la pancia in basso premete il tasto 3. Alcuni fighter sono anche in grado di eseguire dei colpi speciali da terra che, solitamente, si possono ottenere tramite la pressione combinata dei tasti 1 + 2 (mentre state rotolando verso il vostro avversario) oppure 3 + 4 (quando vi trovate sulla schiena).



MARSHALL LAW

PRESE

1 + 3	Dragon Dive
2 + 4	Chastisement Punch
(eseguendo la Chastisement Punch) 1, 2, 1 + 2	Dragon Fall
←, → + 3 + 4	Dragon Knee

TECNICHE

1, 2	1 - 2 Punch
1, 1, 1, 1, 1	Left Fist Flurry
2, 2 o → + 2, 2, 2	Dragon Knuckle Combo
↘ + 3	Step - In Middle Kick
3, 3, 3	3 High Kicks
3, 3, → + 3	High Kick, Middle Kick
(WC) + 3	Shinkick
(WC) + 3, 3, 3, → + 3	Shinkick, High Kicks, Middle Kick
←, ←, → + 3	Dragon Slash
↓ + 3, 4	Lowkick - Flipkick
↓ + 4, 3	Lowkick - Flipkick
3 + 4, 3	2 Flipkicks
↙ + 4	Dragon's Tail
↓ + 3, 4	Jump Kick, Flipkick
4, ↓ + 3	High Kick, Flip Kick
↓, ↑ oppure ↖ oppure ↗ + 4	High Flip Kick
↓, ↘ oppure ↘ oppure ↙ + 4	Low Flip Kick
↓, ↘ oppure ↘ oppure ↙ + 3 + 4	Flip Drop
↓ + 3, 3, 3, (3 o → + 3), 4	Lowkick, Flipkick
4, 3, 4	Spinning Kick Combo
↓, ↘, →, ↘ + 3	Dragon Slide
↓ + 1 + 2	Dragon Fang

COMBO

↘ + 1, 2, 2, 1, 3, 3, 3, 4, 3, 4	10 Hit Combo
↘ + 1, 3, 3, 2, 3, ↓ + 3, 3, (4 o 3), 4, 4	10 Hit Combo
↘ + 1, 2, 2, 1, 3, 3, ↓ + 3, (4 o 3), 4, 4	10 Hit Combo

BAEK

PRESE

1 + 3	Rolling Throw
⇨ + 2 + 4 oppure ⇨, ⇨ + 2	Rolling Smash
2 + 4	Rolling Throw 2

TECNICHE

⇨ + 2	Backfist
3, 3, 3, 4	Butterfly Kicks
3, 3, 4, 4	Black Widow Combo
(WS) + 4, 4, 3	Albatross
(WS) + 4, 3, 3, 3	Baek's Rush
⇨, ➡ + 4	Hammer Heel (colpisce a livello del suolo)
⇦, ⇦ + 3	Flamingo
⇵ + 3, 4, 3	Hunting Hawk (il secondo colpo è spesso imparabile)
⇨, ⇨ + 3	Axe Kick
⇩ + 4, 4, 3	Triple Threat
⇖ + 3 + 4	Super Axe Kick
⇩ + 3, 3, 3	3 Leg Kicks
(WC) + 3, 3, (⇩ + 3 o N + 3)	Leg Kicks

COMBO

4, 3, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 3	10 Hit Combo

VIOLENZA!

Quando il vostro avversario viene scaraventato a terra dopo aver attraversato mezzo schermo allora, e solo allora, avrete la possibilità di correrglì incontro per poi tentare di saltargli addosso. Per far ciò non dovrete far altro che premere in avanti sul pad un paio di volte e poi tenere premuto in avanti una volta che il vostro baldo lottatore ha cominciato la sua folle corsa. Se tutto va come previsto piomberete sul corpo del vostro avversario anche se non è detto che riusciate sempre ad ottenere i risultai sperati. Potrebbe anche capitarvi di mancarlo in pieno. Nel caso in cui invece il vostro avversario si stia rialzando proprio mentre lo state caricando potrete sempre tentare di colpirlo alla testa prima che questo vi sferri contro il suo attacco. Occhio però: state molto attenti a non sbagliare il tempo della vostra proiezione, altrimenti correte il serio rischio di beccarvi una devastante serie di pugni e calci il che non è certo molto salutare.

HEIHACHI MISHIMA

PRESE

1 + 3	Neck Breaker
2 + 4	Powerbomb
⇦, ⇦ + 1 + 2	Head Butt

TECNICHE

1, 1, 2	Shining Fists
1, 2, 2	Devil Fists
⇖ + 1, 2	Double Uppercut
⇨, N, ⇩, ⇘ + 1	Thunder Godfist
⇨, N, ⇩, ⇘ + 1	Wind Godfist
⇨, N, ⇩, ⇘ + 4, 4, 4, N + 4, 4	Hell Sweeps - Axe Kick
⇨, ⇨ + 3	Left Axe Kick
⇨, ⇨, ⇨ + 3	Sky Foot Slice
⇵ + 3, 4	2 Jumping Kick
⇨ + 4	Right Axe Kick
⇨, ⇵ + 3, 4 o 3	Crushing Kick
⇵ + 4, 4	Screw Balde Leg Attack
(WS) + 4, 4	High Kick - Axe Kick
⇗ + 2 + 4	Corpse Splitter
⇩⇘➡ + 2	Death Fist
(WC) + 1	Tile Splitter
(WC) + 1, 2	Tile Splitter 2, Death Fist
⇦, ⇦ + 2	Demon Godfist
⇨, N, ⇩, ⇖, N + 3	Slice Kick
⇨, N, ⇩, ⇘ + 2	Low Slice Kick
⇩, ⇩, ⇩	Shadow Foot
(WC) + 1 + 4	Demon Tile Splitter

COMBO

⇘ + 3, 2, 2, 4, 4, 1, 4, 1, 2, (4 o 1)	10 Hit Combo
⇘ + 3, 2, 2, 4, 4, 1, 2, 1, 2, 1	10 Hit Combo

JACK-2

PRESE

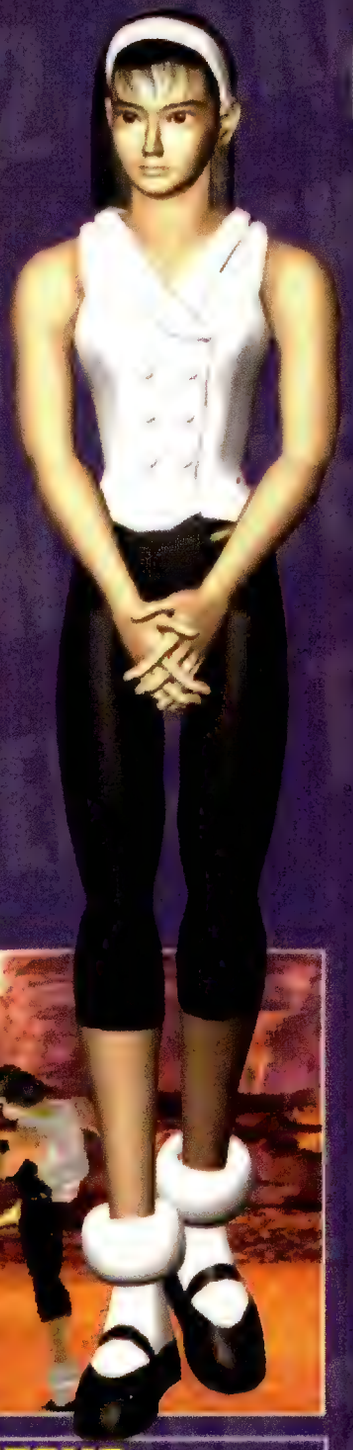
1 + 3, 1 + 2	Hell Press, Face Basher
2 + 4	Gorilla Press
⇙, ⇦ + 1 + 2	Piledriver
⇓⇙⇦ + 2	Backbreaker
⇓⇘⇨ + 1	Pyramid Driver
⇦ + 2 + 4	Catapult

TECNICHE

1, 1, 1	Hammer Combo
2, 1	Punch + Elbow
⇦ + 1 + 2	Hammer Knuckle
⇩ + 1 + 2	Bravo Knuckle
⇦, ⇨ + 1 + 2	Power Scissors
(WS) + 1 + 2, 1 + 2	Double Uppercut, Double Hammer
1 + 2, 1 + 2	Double Hammer, Double Uppercut
⇓ + 1 + 2	Meltdown
⇨ + 1 + 2, 1 + 2	Scissors, Meltdown
⇨ + 1 + 2, ⇦ + 2	Scissors, Megaton Punch
⇘ + 1, 2, 1 oppure ⇘ + 2 + 1 + 2	Creeping Punch
⇙ + 1, 1, 1, 1, 1, 2	Machine-gun Knuckle
⇦, ⇙, ⇦, ⇘ + 2	Megaton Knuckle
⇓ + 1, 2	Megaton Strike
⇨⇘⇓⇙⇦ (da 1 a 5 volte) + 1	Megaton Punch
⇙ + 3 + 4	Hi Press
(WC) + 3 + 4	Sit Down
⇑ (dopo che vi siete accovacciatti)	Quick Jump
(WC) + 3 + 4, 3 + 4	Sit Down, Hop Foreward, Sit Down
(mentre vi state abbassando) 1, 2, 1, 2	Blade Fun
(WS) + 1	Violent Uppercut
⇙ + 3, 4, 3, 4, 3, 4	Cossack Kicks
⇓ + 1, 1, 1, 2, (1 o ⇦ + 1)	Hammer Rush
⇓, ⇨ + 1, 2, 1, 1,	Wild Swing, Backfist
(da abbassati) ⇓ + 1 + 2	Spring Hammer Punch
⇦, 2, 1, 2, 1	Uppercut Series

COMBO

⇓ + 2, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 1 + 2, 1 + 2	10 Hit Combo
⇙ + 1, 1, 4, 3, 4, 1, 2, 1, ⇓ + 1 + 2, 1 + 2	10 Hit Combo



JUN KAZAMA

PRESE

⇨ + 1	Middle Screw Punch
3 + 4	Cartwheel Kick
1, 1	Punch - Kick Combo
1 + 4, 2, 4	Turning Punch, Punch, Kick
⇓ + 3 + 4	Can - Can Kick
3 # 4	Leg Sweep
3 # 4, 4, 4, 3	Leg Sweeps, Cartwheel Kick
⇨ + 3	Spinning Super Kick

TECNICHE

4, 4, ⇦ + 2	Total Carnage
1 + 4, 2, 1, 4, 4, 4, 3	Head Smasher
1, 1, 3	Leg Braker
1, 4, 4, 4,	High Impact
⇦ + 3, 4, 4, 4	Spinnng Punch
⇦ + 3, 2	Burning Kick
1, 1, 4	Punch Combo
3, 4, 1 + 4, 2, 4	Punch & Kick Combo
⇦ + (1 + 3 o 2 + 4)	Attack Reversal

COMBO

(WS) + 2, 1, 1, 1, 2, 1, 4, 3, 3 + 4	10 Hit Combo
(WS) + 2, 1, 1, 3	4 Hit Combo
(WS) + 2, 1, 1, 1, 2, 1 + 4	6 Hit Combo

Actua Soccer

TANTO PER COMINCIARE...

● Nonostante alcuni di voi possano anche pensare il contrario, *Actua Soccer* non è affatto il classico giochino di calcio dotato di una struttura tipicamente arcade e di un limitato sistema di controllo. Per riuscire a vincere nei livelli più avanzati di questo gioco infatti non vi basterà buttare la palla avanti e tirare violente gabbarde, bensì dovrete riuscire a costruire delle vere e proprie azioni che coinvolgeranno buona parte dei membri del vostro team. E' infatti fondamentale essere in grado di liberarsi dei vari avversari e avere limpide occasioni da goal. Se vi sentite davvero pronti allora continuate pure a leggere: in caso contrario... peggio per voi!

SHOOTING

Uno dei vantaggi dei tiri al volo è quello di poter effettuare cross dalle ali limitando al massimo le possibilità di intervento dei giocatori avversari. Inoltre si tratta anche del modo più spettacolare per arrivare alla segnatura e questo soprattutto in virtù delle acrobazie che i vostri attaccanti compiranno in area per riuscire a colpire la boccia. Quindi se vi sentite già dei veri e propri maghi del pallone e vi manca solo la "tecnica" per riuscire ad emergere provate un po' a seguire i nostri allenamenti; non ne rimarrete certo delusi.

1 Per prima cosa selezionate una formazione che abbia dei giocatori sulle fasce (4 - 4 - 2, 4 - 3 - 3, ecc.)

2 Una volta che siete in campo, spingete la palla verso una delle vostre ali.

3 Correte con la palla verso un lato dell'area di rigore e attendete fino a quando il simbolo ai piedi del vostro omino non diverrà un quadrato.

4 Quando ciò accade effettuate un paio di rapidi spostamenti (rimanendo però sempre in zona) così disorientare il vostro marcatore.

5 A questo punto se il simbolo sotto il vostro omino è ancora un quadrato premete il pulsante di tiro (una sola volta, mi raccomando). Così facendo spedirete un'invitante palombella proprio nel mezzo dell'area di rigore.

6 Non appena il cross è partito, premete nuovamente il tasto di tiro (anche in questo caso una sola volta) e, così facendo, preparerete il vostro attaccante a calciare al volo la boccia.

7 Fatto ciò mettetevi comodi e ammirate la sforbiciata, il colpo di testa o, ancora, la rovesciata nella quale si esibirà il vostro omino.

● I tiri di prima sono molto difficili da eseguire sui passaggi di breve e media distanza. Per questo motivo vi consiglio caldamente di tentare questo genere di colpi solo quando avete il tempo necessario a preparare il vostro omino a ricevere la sfera.

● Sui passaggi dalla lunga distanza e nei pressi dell'area di rigore cercate sempre, dove è possibile, di eseguire tiri di prima intenzione. Questo tipo di colpi infatti dà al portiere avversario molto meno tempo

per riuscire a valutare la traiettoria del pallone rendendo così molto insidiosi anche tiri scagliati dalla lunghissima distanza.

● Quando avete spazio sufficiente e non siete pressati da avversari cercate sempre di eseguire il super-tiro.

● Dopo avere scagliato un tiro verso la porta avversaria non distraetevi; cercate di rimanere svegli, pimpanti e attenti in modo da poter raccogliere eventuali rimbalzi o deviazioni .

● Cercate sempre di dotare i vostri tiri del maggior effetto possibile. Contro i migliori portieri le traiettorie particolarmente effettuate sono l'unico modo per sperare di riuscire a spedire la boccia in fondo alla rete.

● Quando vi viene fischiato un rigore a favore selezionate la camera "wire". Fatto ciò posizionate il vostro il vostro giocatore verso uno degli angoli della porta e usate il power shot. Non appena il tiro è stato scoccato premete rapidamente in basso in modo da rendere il tiro estremamente potente e preciso.

● Qualunque cosa accada non spaventatevi! I veri giocatori rimangono sempre calmi anche quando hanno sei avversari nella loro area; l'importante è che i maledetti non abbiano il pallone!

ONE TOUCH ONE VISION

La capacità di saper tirare al volo è una delle caratteristiche più importanti di *Actua Soccer*. Per questo motivo abbiamo deciso di elencare qui di seguito tutti i tipi di tiro nei quali vi potrete cimentare quando una boccia sta per entrare in contatto con voi.

Fist Time Touch: Questo tiro può essere eseguito quando il simbolo ai piedi del vostro omino è una stella. Quando ciò accade premete e tenete premuto il tasto di tiro senza toccare assolutamente la croce direzionale. A questo punto, quando lascerete il pulsante, il vostro giocatore sferrerà una mina violentissima verso la porta avversaria.

First Time Control: Quando il simbolo ai piedi del vostro omino sta lampeggiando premete immediatamente il pulsante del passaggio. Fatto ciò il simbolo smetterà di lampeggiare e voi entrerete in possesso della passa senza ulteriori difficoltà.

Chip Shot: Tenete premuto il tasto ■ e il pulsante X. Fatto ciò rilasciate il pulsante ■ in modo da far saltare la palla davanti a voi. La potenza di questo tiro dipende da quanto tempo tenete premuti i tasti.

Power Shot: Premete il tasto ■ con il giocatore immobile e poi rilasciatelo mantenendo sempre fermo il vostro omino.

Dummy Pass: Questo tipo di passaggio può essere eseguito solo a giocatore fermo. Per far ciò premete, e tenete premuto, il pulsante X. A questo punto selezionate una direzione, rilasciate il pulsante e la boccia planerà la dove voi avete indicato.

Disguised Pass: Tenete premuti i tasti del tiro e X. Fatto ciò selezionate una direzione e poi lasciate il tasto ■. Questo darà origine a una sorta di Dummy Pass verso un giocatore della vostra squadra il quale però, una volta ricevuto il passaggio, si esibirà in un tiro o in un passaggio.

High Pass: Premete il tasto del tiro e il pulsante X. Fatto ciò rilasciate il tasto X per eseguire un passaggio alto.

Power Pass: Premendo il tasto X passerete la palla rasoterra. La potenza di questo tipo di passaggio dipende esclusivamente dal tempo in cui manterrete premuto il tasto X.

PASSAGGI

● La chiave per servire con successo un vostro compagno è quella di riuscire a smarcarsi. Non cercate assolutamente di eseguire un passaggio quando un avversario si trova davanti a voi, ma provate a sorpassarlo o ad aggirarlo per poi passare la palla una volta che sarete riusciti a sbilanciarlo.

● Quando passate la palla cercate sempre di indirizzarla nelle zone libere del campo. Ricordatevi infatti che non è necessario avere sempre di fronte l'omino al quale si vuole passare la boccia; la cosa importante infatti è quella di riuscire ad effettuare il passaggio in una zona che sia facilmente raggiungibile dai vostri giocatori. Una corsetta verso la palla non sarà certo la loro fine!

● Il gioco di passaggio risulta molto più efficace quando utilizzate una squadra forte. I giocatori dell'Italia, per esempio, riusciranno più facilmente a creare spazi necessari per un buon passaggio mentre la stessa cosa non si può dire per i giocatori del Marocco o della Repubblica Ceca che, più che altro, si comporteranno come delle grosse statue di sale. Quindi, se avete deciso di farvi del male ponendovi al controllo di una squadra di medio livello (per non dire scarsa), ricordatevi che più passaggi effettuerete, più alte saranno le vostre possibilità di perdere il controllo della sfera. In questi casi il mio personale consiglio è quello di utilizzare una formazione lunga (come la 4 - 2 - 4) e di andare avanti con cross per saltare il centrocampo. Calcio spettacolo, insomma.

TRAINING

● Onestamente, per riuscire a giocare bene a calcio dovrete fare molto allenamento. Per questo motivo i programmatori di *Actua* hanno pensato bene di inserire una bella opzione di training grazie alla quale potrete sperimentare tutte le tattiche sopra elencate.

● Inizialmente concentrate i vostri sforzi allenandovi nei passaggi e nei tiri dalla media distanza privilegiando le conclusioni rapide (leggi "di prima") alle azione molto elaborate.

● Se vedete che avete un buon possesso di palla, ma non riuscite a segnare molti goal allora tornate nella sezione di training ed esercitatevi maggiormente nei cross e nei triangoli stretti tra giocatori. Così facendo dovreste essere in grado di creare azioni da goal molto più limpide. Se anche dopo ciò non doveste riuscire a segnare prenotatevi una bella seduta da un ortopedico e fatevi raddrizzare i piedi! Più di tanto io non posso proprio fare!

LA DIFESA

● Una cosa importante in *Actua Soccer* è quella di ridurre al minimo le opportunità dei vostri avversari di riuscire ad arrivare a concludere a rete indisturbati. E' quindi molto importante pressare i giocatori avversari mantenendo sempre un uomo su di loro e cercando di non farsi scartare o sbilanciare, soprattutto quando vi trovate nei pressi della vostra area di rigore.

● Così come in attacco, anche in difesa prestate molta attenzione alle eventuali ribattute del vostro portiere. Buona parte delle squadre avversarie hanno infatti la spiacevole abitudine di lasciare un giocatore nella vostra area fino a quando la boccia non è nelle mani del vostro estremo difensore. Fate quindi attenzione a non lasciarvi cogliere in controtempo altrimenti potreste correre dei grossissimi rischi.

● Fin dalle prime partite attivate l'opzione per il fuorigioco. Questo permetterà ai vostri giocatori di limitare al massimo eventuali incursioni basate su passaggi lunghi e molto rapidi permettendovi di recuperare preziosi palloni che potrete utilizzare per impostare le vostre azioni sulle fasce.

● Anche se la vostra formazione è molto più forte della squadra avversaria non lasciatevi assolutamente prendere la mano ed utilizzate sempre formazioni adeguatamente coperte in difesa. Quattro o cinque uomini nel reparto più arretrato vi consentiranno infatti di giocare con la dovuta tranquillità e inoltre la loro presenza darà anche manforte al centro campo permettendovi così di alzare il baricentro della vostra squadra verso la metà campo avversaria.

E PER FINIRE IN BELLEZZA...

● Nella schermata dei titoli premete contemporaneamente i tasti R2, L2, Select, Su e Sinistra. Potrete così giocare con un il dream team della Gremlin (i Gremlin Showbiz XI, per l'appunto) tra i quali si segnala la presenza del mitico Bazza Davies, parodia di Paul Gascoigne; un "calciatore" letteralmente adorato dalla folla, nonché dal telecronista che lo ritiene uno dei migliori giocatori mai scesi su di un campo di calcio.

SUPER Trix

E' proprio vero...

Il mondo sta cambiando! La vita pulsa e sprizza fuori da tutti i foruncoli della terra. Ovunque ci si giri c'è sempre qualcosa che fermenta, un po' come il vasetto di yoghurt che ho sul comodino da 12 anni! L'importante è non andarsene a male: la decomposizione, per quanto possa essere poetica, lascia sempre l'amaro in bocca (ai vermi). "Vuoi una mentina?" chiese il fico all'uva prima di passarle sul raspo facendola secca. Ecco un buon soggetto per un movie di sicuro successo! Violenza vegetale! *L'Attacco dei Pomodori Assassini* ci ha passato la mente; praticamente ci ha ridotto in salsa! Grave? Non direi: basta andare di conserva! L'importante è non farsi mai insaccare, come sostiene buona parte della popolazione suina mondiale. Il mondo vacilla e lo Stafilococco bacilla. Ormai non ci sono che poche certezze! Nulla si crea e nulla si distrugge. Chi va con lo zoppo impara a zoppicare. Ad Antonio Donato non si guarda in bocca. Dopo cinquanta numeri le riviste puzzano? Probabile, soprattutto se prima le si è usate per incartare il pesce! In fondo però si tratta sempre di scelte editoriali: c'è ci spende miliardi per fare spot in TV e chi invece se ne va in giro felice e giulivo con un bel branzino sotto l'ascella! Già che ci siamo si potrebbe anche studiare la possibilità di fare una bella copertina panata... A pensarci bene però non si tratta di una cosa tanto grave, anzi... Volete mettere la comodità? Vi basterà passare davanti al vostro edicolante di fiducia per sapere se gli sgombri sono freschi oppure no! E poi magari ci scappa anche la pubblicità di Capitan Findus. E' inutile: siamo davvero alla frutta, la cosa grave però è che non mi è rimasto più spazio per il dolce! Ci sentiamo gente!

P.S. Se anc ora non si fosse capito, da oggi in poi ci occuperemo solo di PlayStation...

a cura di Fabio "Shogun" Ravetto

WIPEOUT

Al poster l'ardua sentenza!

Una volta che vi state appropinquando a tagliare il traguardo durante una gara e vi trovate in una posizione vergognosa eseguite la seguente operazione. Premete a fondo uno dei due Air Brakes in modo da far ruotare il vostro velivolo di 180°. Così facendo il computer ignorerà il vostro giro dandovi la possibilità di farne un altro per nel quale potrete tentare di migliorare la vostra posizione. Teoricamente questo trucco può essere eseguito all'infinito (l'importante è che il vostro mezzo tagli sempre il traguardo con la coda e non con il muso) tuttavia sono fermamente convinto che o per gioia o per disperazione dopo una dozzina di giri lascerete che gli eventi riprendano il loro corso naturale.

JOHNNY BAZOOKATONE

Ma sei un babbo...

Code a profusione...

Livello 1: ZARTACLA
Livello 2: RINGMYBELL
Livello 3: SCRAMBLED
Livello 4: ANASTHETIC
Livello 5: ETAGSLLEH
Per ottenere una schermata di selezione dello stage: KRISTIAN
Per diventare invisibili agli occhi dei vostri nemici: PILCHARD

NBA JAM T.E.

In-Game Cheats

Inserite i seguenti codici nel "Tonight Matchup" screen; otterrete così una serie di effetti davvero mooolto spettacolari!

Per essere sempre On-Fire:
GIU', DESTRA, DESTRA, ●, ▲, SINISTRA.

Per schiacciare da qualunque Posizione:
SINISTRA, DESTRA, X, ●, ●, X.

Per una Super Difesa:
DESTRA, SU, GIU', DESTRA, GIU', SU.

Per segnare sempre (o quasi) da 3:
SU, GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, GIU', SU.

Quick Hands:
SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, ●, DESTRA.

Max Power:
DESTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, X, X, DESTRA.

Baby Mode:
■, ● (Ripetete la sequenza per cinque volte).

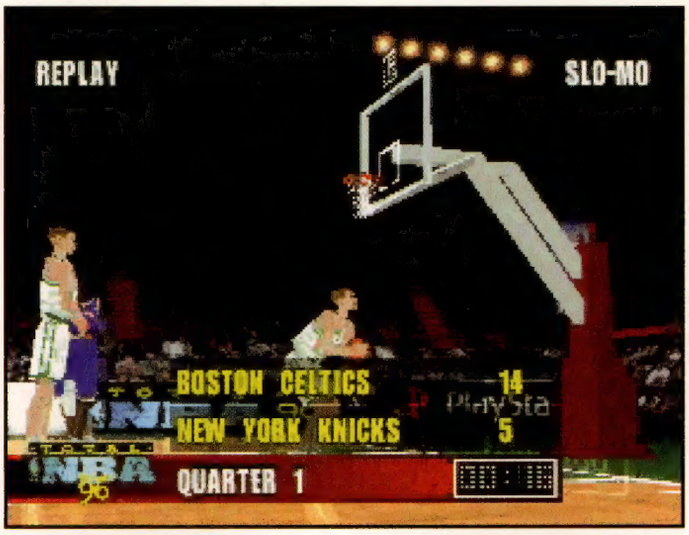
Huge Mode:
▲, X (Ripetete la sequenza per 5 volte).

Per vedere la Percentuale di Tiro:
SU, SU, GIU', GIU, ▲

Personaggi segreti

Mentre tenete premuti i tasti **L1** e **R1**, inserite una delle seguenti iniziali per avere accesso ai giocatori segreti riportati qui sotto:

Nome	Iniziali	Data di Nascita
Catling	CAT	JAN 2
Hutchinson	BAR	APR 9
Kirby	CHR	DEC 18
D Falcus	DAZ	AUG 6
Hodgeson	HOG	DEC 31
Tunnicliff	SAT	MAY 7
J Falcus	JAS	NOV 16
Jax	JAX	MAR 1
Mad Mike	MUS	DEC 24
McHugh	BAA	JUL 12
Gray	ROB	FEB 23
Higgins	TOM	FEB 19
Hill	ZIG	APR 7
Snake	SNK	JUN 15
J Moon	JAY	AUG 24
Chow Chow	CHD	MAY 5
Brutah	GOW	JUL 17
Weasel	DAN	JAN 2
Fumungus	GUN	JAN 11
Kabuki	KUB	APR 14
Max	LIZ	AUG 7
Magic Hair	STH	DEC 8
Sequoia	SAW	APR 10
Boo-Boo	THI	NOV 1
Pistol	WAN	JUN 10
Facime	DEL	OCT 19
Air Dog	AIR	JAN 21
Carlton	CAL	MAR 25
Divita	DIV	JUL 3
Goskie	GOS	JAN 6
Liptak	LIP	JAN 14
Rivett	REV	JUL 6
Turmell	TUR	JAN 31
Charles	CHA	MAY 4
Thomas	FNK	JAN 8
F Prince	FRS	FEB 2
Heavy D	HEA	JAN 9
H Clinton	HIL	NOV 6
Jazzy Jeff	JAZ	OCT 9
Benny	BEN	SEP 20
Blaze	BLZ	JAN 14
Hugo	HOR	JUN 12
Bird	LAR	JAN 15
Gorilla	APE	APR 2
Crunch	WOL	MAR 7
Clinton	BIL	JUN 3
Mike D	M_D	JUL 1
Adrock	ADR	APR 6
Gordon	GOR	JUL 3
MCA	MCA	APR 9
Renaldo	REN	FEB 4
Shelley	SHY	JUN 8
Moore	MOE	JUN 8



ASSAULT RIGS

Cannato!

Per la serie tutti i livelli minuto-per-minuto eccovi ora una lista completa di pass con le quali potrete andare tranquillamente a spasso lungo tutto le arene che compongono questo gioco. Probabilmente impiegherete meno tempo voi a visitare tutti gli schemi di quanto non ci abbia messo io a scrivere tutti questi stramaledettissimi codici! Aaaarrrgh!

11) ARENA - ▲,▲,X,▲,●,■
12) PBM - ●,■,▲,▲,▲,●
13) RAMPS - ▲,■,●,X,▲,■
14) OASIS - ▲,▲,X,■,■,X
15) HALLS - ●,X,▲,▲,▲,▲
16) COASTER - ●,■,●,●,●,■
17) MINE - ▲,▲,▲,●,▲,■
18) LOOK UP - ■,●,■,X,■,▲
19) DEADLINE - X,X,■,X,▲,●
20) FORT - X,■,X,▲,▲,■
21) STAIRWAY - ▲,■,▲,■,▲,▲
22) PARK A LOT - ■,■,▲,●,■,▲
23) ZAMCAM - ●,X,X,X,X,▲
24) SHOOT ME - ▲,■,■,▲,▲,▲
25) WILD - ▲,●,▲,▲,●,■
26) OIL RIG - ■,●,●,X,●,X
27) RIGHT WAY - X,●,■,▲,▲,■
28) WASTE TWO - ■,●,■,■,■,■
29) DODGE - ▲,■,●,X,●,●
30) AIR - n,●,X,●,X,▲
31) JUMP - ●,■,X,▲,●,▲
32) ROOM 101 - ▲,■,X,●,■,X
33) FIREPOWER - X,X,▲,X,X,■
34) WAVE - X,●,■,●,●,■
35) PUSH OFF - ●,▲,X,▲,X,▲
36) PERIMETER - X,▲,▲,X,X,■
37) SPIRAL - X,▲,▲,X,▲,■
38) THE CASTLE - ■,▲,■,▲,■,X
39) FORTRESS - ■,X,▲,X,X,▲
40) LIFTS AHOY - ▲,X,▲,●,■,X
41) PUSH ME - ●,X,▲,●,▲,■

RIDGE RACER REVOLUTION

A Tutta Birra!

Per tutti i fan di Takaia Todoroki possessori della Play ecco ora una bella sfilza di trucchi grazie ai quali potrete attivare una serie di simpatiche variazioni sul tema Mad Machine. Peccato che nonostante questo trucco la benza nelle macchine ce la dobbiate mettere ugualmente!

Varie ed Eventuali

Per cuzzarvi le rimanenti macchine extra non dovrete far altro che eliminare tutte le formazioni di alieni dell'imperituro *Galaga '88*. Se proprio non riuscite a farlo nella maniera convenzionale allora potrete anche utilizzare il Laser Mode.
2) Per avere accesso al Laser Mode, non appena il gioco inizia a caricare, premete e tenete premuti i tasti L1, R1, SELECT e GIU'. Fatto ciò ogni volta che sullo schermo faranno la loro comparsa i caccia di *Galaga* non dovrete far altro che premere il ▲ per far fuoco con tutta la vostra potenza!
3) Per avere accesso ad un super "Rally-X-Mode" con le macchine super deformed non dovrete far altro che eliminare tutte le navicelle di *Galaga* con il Laser sopra menzionato.

Spining Point

Ci siamo gente! Selezionate l'opzione Time Trial su di un qualunque tracciato e poi posizionate il cursore sulla scritta START e poi premete i tasti dell'acceleratore e del freno contemporaneamente. Così facendo scoprirete che, in diverse zone dei tracciati, la scritta "Spinning Corner" farà la sua comparsa on screen. Una volta che giungete in uno di questi punti cercate di effettuare volontariamente un testa coda cercando di effettuare il maggior numero di rotazioni possibili. Mi raccomando però, state attenti a non andare a sbattere! Anche lo stile ha una sua importanza ed una sbandata poco controllata non vi farà fare certo una bella figura davanti agli occhi dei vostri giudici!
N.B. Purtroppo non è possibile combinare insieme il Rally-X-Mode e lo Spinning Point Mode. Sorry!

Specchio Riflesso

Una volta in gara premete Start per mettere il gioco in Pausa. Fatto ciò premete e tenete premuto in BASSO e poi pigiate i tasti L1, R1 per far prima sparire e poi riapparire lo specchietto incriminato!

Ti Zoomo la Faccia!

Una volta in gara premete Start per mettere il gioco in Pausa. Fatto ciò premete e tenete premuto in ALTO e poi pressate i tasti L1 e R1 per avvicinare ed allontanare la vostra vetturina sullo schermo. Per ritornare alla configurazione normale premete i due tasti contemporaneamente. Ovviamente il trucco funziona solo con la visuale esterna.

TOUKON RETSUDEN WRESTLING

Perso-naggio

Ormai il wrestilng ed il catch sono quasi totalmente scomparsi dai nostri schermi televisivi. E' davvero un peccato; mi ricordo come fosse ieri i mitici incontri che opponevano il grande Antonio Inoki all'astro nascente Hulk Hogan, per non parlare poi del grande Tiger Mask: un vero e proprio mito! Quello che mi manca di più però sono gli incontri di catch femminile! Accidenti raga', avreste dovuto vedere quante se ne davano!

The Great Muta

Per avere accesso al Great Muta andate nella schermata dei titoli e qui premete: ●, DESTRA, ▲, SU, ■, SINISTRA, X, GIU', X, GIU', ■, SINISTRA, ▲, SU, ●, DESTRA e SELECT. Fatto ciò non vi resterà altro che entrare nella schermata di selezione del lottatore, posizionare il cursore sul terzo pischello (Keiji Muto) e poi premere il tasto Select.

Power Warrior

Per poter utilizzare il caro Power dirigetevi nella schermata dei titoli ed ivi digitate: ■, X, ■, X, ●, ▲, ●, ▲, SU, GIU', SINISTRA, DESTRA, SELECT. Fatto ciò' potrete far vostro il ragazzo (naturalmente in senso figurato!) entrando nella schermata di selezione del lottatore e premendo Select sul caro Kensuke Sasaki (ovvero il settimo omuncolo).

Kero-Chan

Per combattere utilizzando lo speaker del ring radicatevi nella schermata dei titoli e poi pressate: L1, L1, L2, R2, R2, L1, ▲, GIU', X, SU, SELECT. Fatto ciò entrata nella schermata dei lottatori e selezionate mediante la pressione del tasto Select il terzo omino dal basso, ovvero l'immarcescibile Tenzan (che altri non è se non il cugino povero di Tarzan).

Tiger Hattori

Per utilizzare le prese ed i calci (o i calci presi) dell'uomo Tigre dei poveri stando sempre nella schermata dei titoli eseguiti le seguenti pressioni: SU, GIU', SINISTRA, DESTRA, ▲, X, ■, ●, L1, R1, L2, R2 e SELECT. Fatto ciò posizionate il cursore sul secondo omino (per la cronaca si tratta di Kanemoto) e poi pigiate Select.

PC CDROM
SATURN
SONY PLAYSTATION
S. NINTENDO
MEGA DRIVE
3DO
NEO GEO CD

SONY

SONY PLAYSTATION
CENTER

▶PAGAMENTI RATEALI "IN TUTTA ITALIA"
A PARTIRE DA L. 50.000 AL MESE
PER L'ACQUISTO DI CONSOLE 32 BIT

▶RITIRO DELL'USATO

▶TITOLI MD E S. NINTENDO A PARTIRE DA L. 29.000

▶OCCASIONI GIOCHI PSX - SATURN - 3DO
NEOGEO CD A PARTIRE DA L. 40.000

▶VENDITA PER CORRISPONDENZA

U.K.
VIDEOGAMES

TERNI
Galleria del Corso, 19
Tel. 0744/406633
PESCARA
Tel. 085/66683

Videogames
Big Bang
Videogames

PERUGIA Via Marconi, 45 Tel. 075/5723257
e-mail: Saturn@Krenet.it

Media& Grafica 05/96

RACCON

SCOPRI CHE DIFFERENZA TRA L'ANALOGICO E IL DIGITALE!

Prova il nuovissimo RACING CONTROLLER, il JoyPad analogico che ti permetterà un controllo più preciso in curva, in accelerazione e frenata!

Per le tue sfide in circuito dai tu la progressione ai comandi!

SCOPRI LA DIFFERENZA!!

ideato per:

- Ridge Racer™
- Ridge Racer Revolution™
- Wipeout™
- Air Combat™
- Cyber Sled™
- The Need for Speed™
- Road Rush™
- Sega Rally™
- F1 Live™

CAMBIO SEMIAUTOMATICO

ACCELERAZIONE PROGRESSIVA

STERZATA PROPORZIONALE

TASTIERA SETTAGGI

READY FOR:

PlayStation

SEGA SATURN

Distribuzione Divertimento Elettronico VERTE italia

Distributore Esclusivo: C.D. VERTE ITALIA srl 21013 Gallarate (VA) Tel. 0331-226900 - Fax 0331/226999